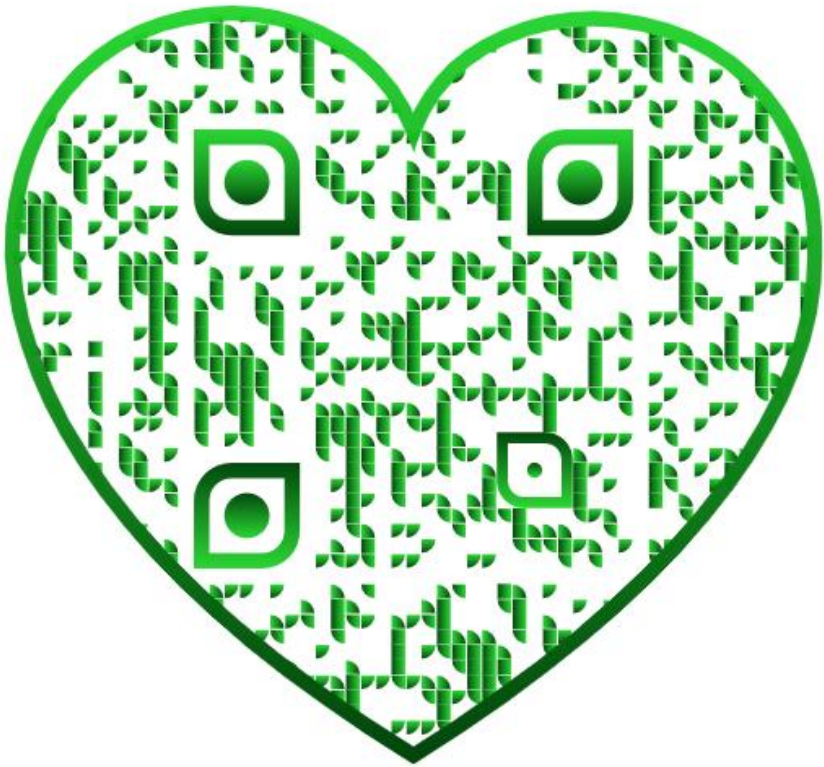
30
EWAN BLACKSHORE
MINUTES
POUR SURVIVRE
LE ZOO DE TOUS LES DANGERS
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !



EWAN BLACKSHORE
30 MINUTES POUR SURVIVRE
LE ZOO DE TOUS LES DANGERS
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !

EWAN BLACKSHORE

30 MINUTES POUR SURVIVRE

LE ZOO DE TOUS LES DANGERS

Albin Michel Jeunesse

Un texte d'Ewan Blackshore
basé sur un concept de Jack Heath,
auteur de la série *Countdown to Danger*,
publié avec la gracieuse autorisation
de Scholastic Australia Pty Ltd.

Tous droits réservés, y compris de reproduction
partielle ou totale, sous toutes ses formes.

© Éditions Albin Michel, 2018
22, rue Huyghens, 75014 Paris
www.albin-michel.fr
ISBN : 978-2-226-43106-6

Les animaux d'une même espèce ne luttent jamais à mort ; le vainqueur épargne le vaincu. L'espèce humaine est privée de cette protection.

René Girard, anthropologue

En franchissant les portillons de l'entrée du Zoo Park, tu as tout de suite eu le sentiment que cette journée serait inoubliable. Bon, il n'y a rien d'étrange à cela, depuis le temps que tu rêves de le visiter…

Le Zoo Park est le plus grand zoo du monde : soixante hectares d'amusement et de découverte, peuplés d'espèces rares provenant des quatre coins du globe, en plus des montages russes et autres attractions à grands frissons… Un lieu déjà culte pour les amateurs de sensations fortes tels que toi. Tu tenais absolument à y aller avant que le parc ne ferme pour quelques mois afin de s'agrandir encore et d'ouvrir un nouveau secteur, actuellement à l'abri de palissades opaques et de grandes bâches, au sujet duquel les suppositions les plus folles animent les réseaux sociaux.

Tu es venu avec Sacha, ton meilleur ami, et son père, Anton.

– Réglons nos montres, dit Anton. Je sais bien que vous préférez explorer le parc tous les deux. Je vous donne donc rendez-vous à la cafétéria du *Requin Dévoreur* dans deux heures. Ils font de délicieux burgers, à ce qu'il paraît…

Sur ce, après vous avoir adressé un clin d'œil, le voilà parti dans une direction et vous dans une autre.

Il fait une chaleur étouffante, et le soleil te brûle la peau, alors Sacha te propose de vous abriter sous deux palmiers factices qui sont en fait des brumisateurs crachant une eau rafraîchissante.

– Bientôt, l'eau viendra du ciel ! annonce-t-il en montrant les gros nuages noirs à l'horizon.

Le vent les fait se déplacer à vitesse grand V vers le premier secteur du parc, celui des boutiques, là où vous vous trouvez. Pas de chance, penses-tu. Il faut vous dépêcher de faire le maximum de visites possible avant que l'orage ne se mette à gronder. Ensuite, la plupart

des attractions risquent de fermer pour cause de mauvais temps.

– Bon, allez ! lance Sacha. On file vers le parc d'attractions, il a l'air génial…

Tu hésites car, évidemment, tout te fait envie ! Voyons… C'est vrai que les montagnes russes en bois que tu vois émerger au-dessus des baobabs de la forêt tropicale te tentent bien, pour commencer. Mais tu entends aussi la clameur des visiteurs qui tournent et tourbillonnent dans les bouées de « La Rivière sans retour ». Et puis on t'a tellement parlé du zoo même… On peut carrément se promener dans les cages de certains animaux !

Tu choisis finalement les montagnes russes lorsque tu vois le petit wagon s'arrêter quelques instants tout en haut de la pente avant de s'élancer d'un coup dans une descente absolument dingue. Les cris des passagers te parviennent jusqu'ici !

Oui, décidément, cette journée s'annonce in-ou-bli-able !

Et autant la commencer avec une bonne glace. Tu te diriges vers un stand qui vend de drôles de sorbets ayant la forme et l'aspect d'une méduse, avec des filaments givrés qui dégoulinent, puis s'enroulent tout autour du cornet. Sacha en veut une, lui aussi, et tu la lui offres de bon cœur.

Mais, au moment de payer, tu entends des hurlements de terreur derrière toi. La serveuse se fige à son tour avant de s'évanouir ! C'est alors que tu vois se dessiner sur la façade du stand une ombre gigantesque aux contours mal définis.

– Ne te retourne pas, cours ! hurle une adolescente en te dépassant.

Mais la curiosité est trop forte. Tu te retournes.

Va à la page suivante pour joindre ton cri à ceux des autres visiteurs…

Tu te retournes et découvres une scène que tu n'aurais même pas imaginée dans un cauchemar. Un lézard géant – il doit faire dix mètres de hauteur – se dresse devant toi, son épaisse carapace verte luisant atrocement sous le soleil. Le monstre lève sa gueule vers le ciel, dévoilant des dents puissantes. Il fait claquer sa queue immense derrière lui et, d'un coup terrible, fracasse les murs d'une boutique de souvenirs, envoyant valser tout autour casquettes, tee-shirts, mugs et stylos à l'effigie du Zoo Park.

Sacha ! Où se trouve ton ami ? C'est la pagaille. Tout le monde court dans tous les sens. Tu l'appelles plusieurs fois, regardes à droite et à gauche, mais il n'est plus là. Il a dû prendre ses jambes à son cou !

– Sacha ! Sacha !

Ce cri ne vient pas de toi, mais de son père, qui accourt. Mais le lézard géant l'aperçoit et, d'un mouvement de la patte, l'arrache du sol. Prisonnier des griffes acérées du monstre, Anton ressemble à un jouet miniature. À un jouet hurlant !

Tu retiens un cri de terreur lorsque la créature balance Anton au loin, dans un sifflement. Heureusement que ton meilleur pote n'est pas là pour voir ça ! Après avoir tourné plusieurs fois sur lui-même, le père de Sacha tombe dans le bassin des dauphins et des otaries. Avec un peu de chance, il aura survécu.

Mais le lézard ne s'arrête pas en si bon chemin. Il se tourne dans ta direction avant de lâcher un hurlement rauque qui glace jusqu'au moindre centilitre de ton sang. Tu te sens incapable de faire le moindre mouvement. Tu es là, avec une glace-méduse dans chaque main. Le monstre te regarde, interrogatif. Peut-être se demande-t-il si tu es comestible… Il cligne de ses épaisses paupières vertes et se penche vers toi. L'extrémité de sa mâchoire n'est qu'à trente

centimètres à peine de ta tête. Tu sens son souffle brûlant et son haleine fétide. Tu as envie de hurler de terreur, mais tu te retiens. Ton corps tout entier tremble et tu essaies tant bien que mal de le maîtriser.

Tu lâches les glaces à tes pieds, et, interloquée, la créature s'immobilise. Elle sort sa grosse langue rouge râpeuse pour tester le goût des méduses.

C'est juste le laps de temps qu'il te fallait pour fuir !

Tu as deux possibilités, mais tu dois te décider vite, très vite.

L'une ne semble pas meilleure que l'autre, aucune ne te garantit un abri sûr. Fais ton choix seul.

Si tu décides de fuir en direction de la sortie et du parking, comme la plupart des visiteurs, rends-toi à la page suivante.

Si tu préfères entrer dans le parc d'attractions pour t'y réfugier, va en page 47.

Le parking ! Là-bas, tu trouveras forcément quelqu'un pour te prendre dans sa voiture et quitter cet endroit de malheur. À condition de ne pas être écrabouillé avant par le lézard, qui s'est élancé à ta poursuite, en faisant claquer ses mâchoires.

Les visiteurs se précipitent tous vers le parking en criant, et tu te retrouves bientôt pris dans une marée humaine qui bloque les portillons. Un type d'une vingtaine d'années, en nage, s'adresse à toi :

– Mais d'où elle sort, cette horreur ? On dirait un dinosaure de film !

Sauf que là, il ne s'agit pas d'une machine ni d'effets spéciaux numériques, mais d'une créature bien réelle, prête à déchiqueter tous ceux qui se trouveront sur son chemin !

Ça y est, tu passes enfin les portillons ! Le monstre, lui, a traversé le grand portail d'accès, démolissant au passage l'enseigne où figurait en lettres d'or le nom du Zoo Park. Il est attiré par l'abondance de chair fraîche sur le parking, où tous les visiteurs se sont massés. Heureusement, il n'a encore dévoré personne, mais la suite s'annonce sanglante.

Tu te figes un instant. Tu regardes tout autour de toi : pas de Sacha ! Tu espères que lui et son père sont sains et saufs…

Il se met à pleuvoir. De petites gouttes d'abord, qui se transforment vite en véritable averse. Le ciel s'est chargé de gros nuages noirs. Tu te sens oppressé, comme asphyxié. Le lézard ne semble pas le moins du monde gêné par l'orage. Les gouttes bombardent sa carapace, d'où s'échappe de la vapeur. La pluie le galvanise !

Soudain, il se retourne vers toi, hésitant : il doit se dire qu'il devrait plutôt semer le chaos à l'entrée du zoo, avant de terminer par le parking.

Tu aperçois, sur ta gauche, un bâtiment strictement réservé au

personnel et remarques qu'une des portes est restée entrouverte.

Tu peux t'y réfugier pour te cacher et te protéger des trombes d'eau. Si tel est ton choix, va à la page 16. Si tu préfères suivre ton plan initial et foncer vers le parking, va à la page suivante.

Tu ne vas pas te laisser dicter tes décisions par ce monstre. Le parking te semble être le meilleur choix pour lui échapper. Tu te lances alors dans une course effrénée sans te soucier du lézard, qui avance à son rythme. La pluie est tellement forte à présent que tu as du mal à voir à plus de cinq mètres. Tu te fies plutôt à ton ouïe et suis le concert de klaxons qui s'élève depuis le parking. L'orage ne va pas faciliter l'évacuation des visiteurs.

Tu repenses à la réflexion de ce type à propos du monstre : mais d'où s'est donc échappée cette créature inconnue sur terre ? Était-elle l'une des nouveautés cachées du Zoo Park ?

Plusieurs vigiles arpentent le parking pour tenter de contenir la foule. L'un d'eux s'adresse à toi :

– Où sont tes parents ? hurle-t-il.

Dans le vacarme assourdissant de la pluie, tu lui réponds que tu es seul.

– Alors trouve-toi une famille, petit, et vite ! Il faut évacuer, tout le monde évacue !

C'est alors que tu remarques que ce vigile ne porte pas le même uniforme que les gardiens du parc. S'il arbore bien le même logo, sa tenue est plus sombre, et renforcée aussi. Il porte un casque et un fusil en bandoulière ainsi qu'une matraque et d'autres armes à sa ceinture. Il doit s'agir de l'équipe de secours de choc du parc.

Tu pars donc à la recherche d'une voiture pour te conduire loin d'ici. Pas si simple, d'autant moins que le monstre, comme si tu l'aimantais, est revenu dans ta direction. Tu peux voir dans son sillage des corps d'hommes et de femmes blessés. Le comptage des victimes va, hélas, pouvoir commencer. Sur ta droite, un enfant pleure, seul, assis sur le sol. Si tu n'interviens pas, le monstre va l'écraser ! Tu te

rues vers lui et plonges pour le saisir. Vous roulez au sol avant de vous arrêter sous le châssis d'un 4 x 4. L'enfant a cessé de pleurer, il se sent en sécurité avec toi.

– Je m'appelle Jonas et j'ai trois ans, répond-il lorsque tu l'interroges.

Autour de vous, le lézard poursuit son carnage. Tu remarques un vigile inconscient allongé sur le sol, juste devant toi. Il a suffi d'un coup de queue du monstre pour le mettre hors jeu.

Tu ne peux pas rester indéfiniment sous cette voiture. Vous devez continuer d'avancer, Jonas et toi.

Trois solutions s'offrent à toi :

Fouiller les alentours de la voiture à la recherche des clefs d'un véhicule, pour vous réfugier à l'intérieur et peut-être vous enfuir avec : va à la page 25.

Courir vers la clôture du parking pour essayer de l'escalader et t'abriter dans la forêt qui entoure le zoo : va à la page 22.

Prendre le fusil du vigile inconscient et tenter de stopper le lézard. C'est l'option la plus risquée, mais elle peut aussi faire de toi un héros. Va alors à la page 19.

Tu te faufiles par la porte entrouverte et la refermes discrètement pour ne pas attirer l'attention. Tu avances vers la fenêtre pour constater que le lézard géant continue son œuvre de destruction. Sa force est quasi surnaturelle.

Tu commences ton exploration et t'aperçois qu'il s'agit en fait d'un local réservé aux vétérinaires. Il y a ici quantité de médicaments et d'instruments médicaux. Un instant, tu penses à la possibilité de dénicher un somnifère ou un tranquillisant que tu pourrais injecter au lézard vert, mais tu ne vois pas comment la créature se laisserait piquer. Tu as beau être courageux, là, ce n'est plus de la bravoure, mais de l'inconscience.

Plus loin, tu ouvres une porte qui donne sur un garage, où sont alignées trois voiturettes électriques semblables à celles qui parcourent les golfs.

Juste après, au détour d'un couloir, tu trouves une bibliothèque, collée au mur mais décalée d'une quinzaine de centimètres par rapport à sa position d'origine. Tu jettes un coup d'œil par l'ouverture qu'elle laisse voir : la pièce semble déserte, tu y pénètres. Des combinaisons noires en Kevlar portant le sigle du Zoo Park sont pendues au mur. De l'autre côté, tu découvres une impressionnante collection d'armes en tout genre, du fusil d'assaut aux grenades fumigènes. Il en manque beaucoup, à en juger par le nombre de casiers vides. Curieux… On dirait que les responsables avaient prévu une attaque comme celle du lézard géant.

Soudain, alors que tu examines de près une combinaison, tu entends du bruit provenant de la pièce principale. Des vigiles du parc !

– Tu es sûr que tous les visiteurs ont rejoint le parking ? demande une grosse voix.

– Affirmatif, répond une autre, j'en ai eu la confirmation, de la centrale. Les consignes sont claires. Le lézard n'est pas le seul à s'être échappé et le pire est à venir. Rien ne doit fuiter. Si on croise un visiteur, on tire à vue !

La menace a changé de nature ! Si le lézard ne t'a pas attrapé, ce sont les vigiles du parc, à présent, qui te feront la peau. Que vas-tu faire ?

Retourner dans le garage à pas de loup et fuir à bord d'une voiturette électrique ? Va à la page 31.

Tu peux aussi revêtir la combinaison que tu examinais – c'est à peu près ta taille – et coiffer un casque : ainsi, les vigiles te prendront pour un collègue. Va à la page 28.

3

Tu ne vas pas reculer devant le danger. Ce n'est pas ton style…

– Tu demandes à Jonas de t'attendre sagement ici, de ne surtout pas bouger, et lui assures que tu reviendras bientôt, une fois que la menace du lézard géant sera écartée.

– Fais attention, copain, te dit le petit bonhomme du haut de ses trois ans. J'ai besoin de toi pour retrouver mes parents…

Tu en as conscience et cela ravive d'autant ta volonté de réussir. Vite, tu rampes sous le 4 x 4 en direction du garde blessé. Il est encore vivant, mais totalement inconscient. Il porte une plaie à vif sur l'arcade sourcilière, qui s'étire jusqu'à l'arrière de son crâne.

Après avoir jeté un coup d'œil vers la créature, qui te tourne le dos, tu bondis pour te saisir de l'arme. Le monstre est en train de s'acharner sur un bus, heureusement vide. Il donne de grands coups de patte sur le véhicule, cherchant à le réduire en miettes.

Derrière l'odeur de la terre humide, tu sens des vapeurs d'essence. La pluie aura au moins eu cette vertu d'avoir empêché l'embrasement accidentel du parking.

La pluie continue de tomber à verse et tu as du mal à examiner l'arme de près, à travers l'eau qui dégouline de tes paupières. Tu te concentres – tu dois agir avec rapidité et justesse. L'arme n'est pas un fusil ordinaire : elle ne lance pas des balles de gros calibre, destinées à tuer, mais de grosses flèches hypodermiques à la pointe d'acier aiguisée qui, selon toi, injectent une solution capable d'affaiblir, voire d'endormir le lézard. Enfin, cela vaudrait mieux, parce que tu n'auras pas de seconde chance.

Le lézard est en train de terminer son œuvre de destruction. Le bus est totalement aplati et le monstre doit à présent trouver une autre victime. Il te tourne toujours le dos. Tu épaules le fusil, en espérant

que le recul de l'arme ne te déboîtera pas l'épaule. Tu jettes un dernier regard vers Jonas, qui te fixe depuis sa cachette sous le 4 x 4. Tu lis de l'admiration dans son regard. Alors tu fermes ton œil gauche et alignes le viseur sur le haut de la colonne vertébrale du lézard. D'instinct, tu te dis que ce bout de carapace, dépourvu de piquants, doit être la partie de son corps la plus vulnérable. Une goutte d'eau entre dans ton œil. Tu clignes de la paupière pour supprimer l'impression de flou. Le viseur est aligné et stable. Tu es en apnée. Ton doigt se pose sur la détente, tu retiens ton souffle… mais le monstre se retourne d'un bond. Il te fait face et darde sur toi ses deux yeux rouges, empreints d'une folie furieuse.

Presses-tu la détente… en page 33 ?

Ou lâches-tu l'arme pour aller te mettre à l'abri le plus rapidement possible… en page 35 ?

Tu prends Jonas par la main et, tout en la serrant fort, tu lui dis qu'il peut compter sur toi et que vous allez tenter de fuir par la clôture du parking en l'escaladant. Mais le petit garçon se met à pleurer.

– La clôture… Mon papa, il a essayé, tout à l'heure… Ses mains ont pris feu, et puis il est tombé par terre et s'est endormi.

Tu comprends que la clôture est électrifiée et qu'il est donc impossible de passer par-dessus. Il va falloir trouver un autre moyen pour vous échapper du zoo et vous engouffrer dans le bois voisin.

Tu t'extrais donc de votre cachette et fonces vers la clôture. Le monstre est en train d'aplatir un minibus, heureusement déserté par ses passagers, et ne te prête aucune attention.

Au pied de la clôture, tu rejoins un groupe de cinq personnes : trois adultes et deux adolescents. Le plus grand des jeunes se protège la tête de la pluie glacée avec son blouson et tu ne découvres pas immédiatement son visage. Mais tu reconnais sa voix lorsqu'il propose d'abattre la clôture.

C'est Sacha ! Vous tombez dans les bras l'un de l'autre. Tu es heureux de le retrouver sain et sauf – un rayon de lumière dans les ténèbres qui vous entourent. Il désigne Jonas du doigt.

– C'est qui, lui ?

Tu lui expliques que tu as sauvé la vie de ce petit garçon alors que le lézard s'apprêtait à l'écrabouiller et qu'il a perdu de vue ses parents. Sacha te prend à nouveau dans ses bras.

– Je n'en attendais pas moins de toi, mon frère ! Je suis content de te savoir avec nous. On va avoir besoin de ton intelligence. La clôture est électrifiée, et pas qu'un peu !

Tu avais vu juste et tu es d'accord avec ton ami. Il faut absolument percer cette clôture et y ménager une brèche puisqu'il est impossible

de l'escalader. Mais comment s'y prendre, sous cet orage d'une violence inouïe et sans le moindre outil ?!

Tu te creuses les méninges et un plan s'échafaude dans ton esprit. Un plan osé mais qui te semble être le seul à même de vous permettre, à toi, à tes amis et à tous les autres visiteurs, de vaincre cette clôture et d'aller chercher refuge dans la forêt.

Vas-tu oser attirer l'attention du lézard géant devant la clôture afin qu'il l'abatte d'un bon coup de patte en croyant t'attaquer ? Ton audace se poursuit en page 36.

Si tu préfères aller examiner la clôture un peu plus loin, en quête d'une autre solution, va à la page 35.

Tu dis à Jonas de ne surtout pas bouger de la cachette sous le 4 x 4. L'enfant n'est pas rassuré, mais tu lui jures que tu reviendras le chercher lorsque tu auras trouvé les clefs d'une voiture.

Sais-tu conduire ? Bon, tu t'es déjà entraîné avec ton frère aîné sur le grand parking de la gare, près de chez toi. Tu sais démarrer, passer une ou deux vitesses et tourner. Bref, tu pourras conduire le véhicule en dehors du parking.

Tu sors de la cachette et commences tes recherches. Le lézard géant est à dix mètres de toi seulement. Heureusement, il te tourne le dos. Il est en train d'éventrer une berline rouge entre ses pattes puissantes. Il semble déchaîné.

Une forte odeur d'essence s'impose au-dessus de celle de la terre mouillée. Les gouttes de pluie tombent sur ton dos. Elles sont si grosses qu'elles te font l'effet d'autant de coups de poignard… Mais tu continues tes recherches, avec courage. Il y a de plus en plus de gens blessés sur le sol. Et, justement, l'un d'eux, un homme chauve corpulent qui porte un tee-shirt avec l'inscription « I am happy », s'adresse à toi :

– Je ne sens plus mes jambes, mais si tu m'aides à monter dans ma voiture, qui est juste là, je te donne la clé pour la démarrer. Quel âge tu as ? Tu sais conduire ?

Tu hoches la tête et tentes de soulever l'homme, mais il s'avère trop lourd.

– Traîne-moi sur le sol… marmonne-t-il.

Tu l'attrapes donc sous les épaules et le fais glisser sur la terre boueuse jusqu'à son véhicule. C'est une grosse cylindrée blanche qui n'aura aucun mal à bondir hors du parking. Tu hisses l'homme sur la banquette arrière, puis tu vas immédiatement chercher Jonas. Ensuite,

tu installes le petit à l'arrière, près du gros homme, qui ne cesse pas de grogner.

Assis à la place du conducteur, tu secoues la tête pour chasser l'eau qui dégouline de tes cheveux jusque dans tes yeux et tu tournes la clé. La voiture démarre aussitôt. Tu enfonces la pédale d'embrayage avec ton pied gauche, passes la première vitesse, puis appuies sur la pédale d'accélérateur avec ton pied droit. La voiture bondit, mais tu aperçois un adolescent qui te fait signe et tu décides de freiner en urgence. Le moteur cale. Le jeune ouvre la porte du passager avant et passe la tête à l'intérieur de l'habitacle.

– Je sais par où on peut sortir du parking sans risquer de se faire écrabouiller par le lézard, souffle-t-il. Mais si tu veux que je te le dise, tu dois attendre que je revienne avec ma mère et ma grand-mère.

– Ne l'écoute pas et fonce ! hurle l'homme blessé à l'arrière.

C'est à toi de décider. Et vite car la créature peut à tout moment transformer votre voiture en modèle réduit.

Vas-tu repousser l'adolescent et redémarrer aussi sec pour trouver seul la sortie ? C'est en page 38.

Ou bien accepter sa proposition, à tes risques et périls ? C'est en page 40.

Tu as moins de vingt secondes pour revêtir cet uniforme avant de te faire surprendre. Vite, tu enfiles la combinaison noire en Kevlar. Tu entends les pas des vigiles, qui passent devant la bibliothèque…

– Quand même, ces manipulations génétiques… Tu imagines une créature aussi agressive même dans la nouvelle partie du zoo ? Il n'existe pas de cage assez solide pour la contenir…

Ils tournent pour entrer dans la pièce. Tu peux voir le bout du fusil de l'un d'eux. Vite ! Tu coiffes ton casque !

– Tu as raison… répond l'autre. En tout cas, j'espère que l'alerte sera bientôt terminée et que je n'aurai à tirer sur aucun visiteur.

– N'oublie pas qu'il y a une prime de mille euros par tête de pipe et que…

Ils t'aperçoivent alors que tu passes un fusil en bandoulière.

– Qu'est-ce que tu fais là, toi ? crache le plus robuste des deux.

Tu hésites sur le ton à adopter. Ton instinct te souffle qu'il vaut mieux faire profil bas. En prenant une voix plus grave qu'au naturel, tu réponds que tu as eu un problème avec la lanière de ton casque.

– Ouais, dit le plus petit, c'est ça… Tu es venu te planquer ici parce que tu avais les jetons !

Tu respires un peu. Apparemment, ils te prennent bien pour l'un des leurs. Tu ne répliques pas.

– Ben, tiens ! poursuit le vigile. Pour te faire pardonner, tu vas aller aider le docteur Algo. Les pandas sont surexcités à cause du lézard. Algo veut leur administrer de quoi leur faire faire un bon gros dodo jusqu'à demain… Elle t'attend dans le garage. Je te conseille de te magner – tu sais qu'elle n'est pas commode, celle-là…

Bon, au moins, tu vas pouvoir sortir de ce bâtiment. Une fois près de l'enclos des pandas, tu pourras prendre la tangente. En attendant, tu

gagnes le garage, où t'attend une belle femme aux cheveux châtains bouclés, assise au volant d'une voiturette électrique.

– Montez, et vite ! hurle-t-elle.

Elle démarre aussitôt. Au loin, derrière toi, tu entends toujours les sifflements de la créature et les hurlements de ses victimes. Tu espères que Sacha et son père n'en font pas partie…

La voiturette sort du garage et file à toute vitesse sur une longue allée. La pluie a diminué en intensité. Le véhicule entre alors dans le secteur du zoo et s'arrête devant la cage des pandas. Tu en distingues trois, deux grands et un petit. Ces animaux, d'ordinaire si calmes, semblent devenus fous !

– C'est toi qui vas t'en charger, déclare le docteur Algo en te tendant une grosse seringue. Ils sont trop fragiles pour qu'on utilise un fusil à fléchettes hypodermiques. Tu dois aller au contact. Commence par le jeune, pour te faire la main, et pique-le dans le dos. La seringue contient un somnifère qui les calmera jusqu'à ce qu'on ait abattu le lézard…

Tu sautes par-dessus le fossé qui délimite le territoire des pandas et tu t'approches du plus petit. Il s'est retourné vers toi et te regarde avec méfiance.

Deux choix s'offrent à toi.

Lui parler pour l'amadouer, en page 42.

Feindre de le contourner, puis bondir sur lui et le piquer dans le dos par surprise, en page 44.

Tu penches la tête derrière la bibliothèque, qui d'ordinaire cache l'entrée du vestiaire secret des vigiles. La voie est libre ! Tu en profites pour te faufiler en direction du garage. Tu y parviens sans encombre et prends tout de suite place sur le siège conducteur d'une voiturette électrique. Il est très facile de la démarrer : il suffit d'appuyer sur la pédale de droite. La porte du garage s'ouvre automatiquement et tu sors enfin du bâtiment.

La pluie n'est plus aussi épaisse qu'à ton arrivée. Une toute petite bruine tombe désormais sur le zoo et le soleil recommence même à percer à travers les quelques fins nuages que tu entrevois à l'horizon. C'est un peu comme si l'orage était venu ajouter à la terreur provoquée par l'attaque du lézard. Tu peux d'ailleurs encore entendre l'écho des sifflements de la créature. Tu espères vraiment que Sacha et son père sont sains et saufs, mais tu dois d'abord penser à sauver ta peau.

Un drone passe à toute vitesse au-dessus de ta tête.

Tu roules vers l'ouest et arrives à un carrefour qui dessert trois directions. Une patrouille de quatre vigiles lourdement armés remonte le premier sentier. Le deuxième mène au parc d'attractions, qui resplendit toujours de mille lumières au loin. Le troisième mène à des bâtiments sombres d'où viennent de bien étranges bruits. Quelle direction te semble la plus à même de te sortir de cet enfer ?

Celle du parc d'attractions ? Va à la page 59.
Celle des bâtiments plongés dans la pénombre ? Va à la page 54.
Si tu préfères demander de l'aide aux vigiles, c'est en page 46.

Tu réajustes ton tir et vises l'œil droit. Si tes souvenirs de biologie sont exacts, les yeux sont traversés par de nombreux vaisseaux sanguins. Le barbiturique se diffusera mieux ainsi. Et si ce n'est pas le cas, cela devrait être suffisamment douloureux pour ralentir la bête.

Ton doigt presse la détente du fusil avec fermeté. L'arme crache alors une flèche qui va se planter au centre même de l'œil. Bien visé ! Le recul est puissant et la crosse te laboure le thorax. Tu tombes en arrière, mais tu te relèves vite. Le lézard géant siffle comme jamais. La flèche le fait horriblement souffrir, mais ses griffes sont trop épaisses et acérées pour qu'il parvienne à l'extraire.

Si sa rage s'en est trouvée décuplée les premières secondes après ton tir, il perd vite de sa superbe. Ses mouvements se ralentissent, et tu le vois s'affaisser un peu, puis tituber. Il fait claquer ses mâchoires, encore menaçant, mais bientôt il pose un genou à terre.

Ton coup a fait mouche ! Des vigiles du parc se ruent alors sur la bête et à leur tour lui administrent chacun une flèche de tranquillisant. Bientôt, le monstre sera totalement neutralisé et tu pourras alors partir à la recherche de Sacha avant de quitter le zoo sans encombre.

00 : 00

Tu as survécu ! Mais tu n'as pas percé tous les secrets du zoo… Il existe douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Tu longes la clôture du parking, bien décidé à trouver une ouverture ou un moyen de désactiver le champ électrique, pour t'enfuir avec les autres.

Tu avances, aux aguets, dans la direction opposée à celle du monstre. L'orage est si dense qu'on dirait qu'il fait nuit. Le grillage défile toujours devant toi, infranchissable, avec ses maillons étincelants.

– Hé, là-bas !

Un vigile du zoo t'a repéré et accourt.

– Qu'est-ce que tu cherches, petit malin ? demande-t-il en braquant son fusil sur toi. La sortie ? Personne ne peut quitter le zoo. Rien ne doit filtrer à propos du lézard et du reste. Personne ne doit savoir ce que nous préparons en secret…

Tu hésites entre lui répondre et courir vers l'obscurité, mais il ne t'en laisse pas le temps. Le fusil du vigile crache une fléchette hypodermique, qui t'atteint dans le cou. Tu sombres aussitôt dans l'inconscience.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 13.

C'est une manœuvre très risquée, mais l'audace paie toujours, n'est-ce pas ? Tu cours vers le lézard géant, ignorant cette boule d'angoisse qui grossit dans ton estomac. Arrivé à dix mètres de lui, tu ramasses une pierre sur le sol et tu la projettes en direction de la tête du monstre.

Il se retourne aussitôt et siffle avec fureur. Il tente de t'assommer d'un coup de queue virevoltant, mais tu es déjà revenu à proximité du groupe, en frôlant la clôture sans la toucher, pour ne pas finir électrocuté.

La créature se rue vers toi, toutes griffes sorties, et abat sa patte à quelques mètres de toi. Le sol tremble. Victoire ! Les griffes ont entamé la clôture sur deux mètres environ. De quoi ouvrir un passage vers le bois !

Et, dans la manœuvre, le lézard s'est pris une belle décharge électrique, qui le laisse tout chancelant et dans l'incapacité d'attaquer à nouveau.

– Suivez-moi ! lance Sacha en indiquant la brèche dans le grillage.

Il te félicite :

– Bravo, tu es un vrai chef ! J'espère seulement que papa est sain et sauf, lui aussi…

00 : 00

Tu as survécu ! Mais tu n'as pas percé tous les secrets du zoo. Il existe douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Ce n'est pas ce type surgi de nulle part qui va te dicter ta conduite dans ces moments de détresse absolue. Sur un ton ferme, tu lui ordonnes de sortir de la voiture.

– On va se débrouiller tout seuls, souffle l'homme chauve.

Mais l'adolescent ne bouge pas d'un pouce. Tu le pousses violemment hors de l'habitacle avant de refermer la portière.

Tu redémarres, mais tu te trouves rapidement coincé dans un encombrement de véhicules impressionnant, tous cherchant la sortie. Pris en tenailles, tu ne peux plus ni avancer ni reculer. Et tu t'aperçois vite que tu es embourbé dans le sol gorgé d'eau. Tes roues avant tournent dans le vide.

– Accélère ! hurle le propriétaire de la voiture, à l'arrière.

Et tu entends Jonas crier :

– Le monstre ! hurle-t-il en désignant la fenêtre. Le lézard vient vers nous !

Une ombre passe dans l'habitacle de la voiture. L'ombre de l'énorme patte du lézard… avant qu'elle ne s'abatte sur le toit.

CRAC !

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 13.

En voyant devant toi l'embouteillage qui s'est formé pour sortir du parking, tu te dis qu'il est plus sage d'accepter son aide. Il ne peut pas avoir inventé toute cette histoire – dans cette situation, ce serait suicidaire !

Tu acceptes. Instantanément, tu le vois ressortir, puis revenir au bout de quelques secondes, tenant par la main sa mère, à qui il ressemble comme deux gouttes d'eau, et sa grand-mère, qui peine à marcher.

– Serrez-vous à l'arrière ! ordonne-t-il.

– Je ne peux pas m'asseoir, réplique l'homme chauve. Je suis gravement blessé aux jambes.

Mais tout le monde parvient à entrer et tu peux enfin démarrer.

– Tourne tout de suite à droite, indique l'adolescent.

Tu hésites parce que ce n'est pas du tout la direction de la sortie, bien au contraire.

– Tourne à droite, je te dis, répète-t-il.

Tu obéis, et il te guide alors très précisément. Ses conseils se révèlent précieux car toute ton attention est concentrée sur l'accélération et le passage des vitesses pour ne pas caler. Après plusieurs virages, vous vous trouvez dans une partie du parking totalement déserte, la plus éloignée de l'entrée principale. Le lézard est loin. Ton copilote te désigne un tunnel barré par plusieurs planches de bois.

– Notre liberté est au bout ! annonce-t-il.

Tu as bien fait de le prendre à bord, lui et sa famille. En espérant que Sacha et son père sont sains et saufs, tu accélères à fond, et la voiture enfonce facilement les planches.

Au bout d'une centaine de mètres, vous débouchez sur une route

ordinaire. Tu serres le poing en signe de victoire.

00 : 00

Tu as survécu ! Mais tu n'as pas percé tous les secrets du zoo… Il existe douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Tu n’as pas de connaissances particulières sur cette espèce, mais ton instinct te dit d’essayer d’amadouer le panda fou avant de tenter quoi que ce soit d’autre.

Tu ramasses donc quelques feuilles de bambou fraîches qui traînaient dans l’herbe trempée et les tends à l’animal tout en lui répétant des petits surnoms amusants. Tu lui expliques que tu es là pour son bien-être et que le lézard est loin à présent, très loin… Le petit panda se laisse approcher. Il s’est calmé, rassuré par le son de ta voix, et tu parviens sans souci à lui injecter le somnifère. Il s’endort aussitôt. Tu procèdes de la même façon avec ses parents.

Ça y est : les pandas dorment paisiblement. Le docteur Algo te félicite chaleureusement à ton retour.

– Une fois tout ce bazar terminé, je souhaite t’engager dans mon équipe, t’annonce-t-elle. Tu me sembles bien plus intelligent et sensible que tous tes collègues réunis. Tu mérites de porter une blouse blanche, comme moi, plutôt que cet uniforme de soldat !

Mais « une fois tout ce bazar terminé », comme elle dit, tu seras loin d’ici, chez toi, en compagnie de Sacha et de son père, que tu espères sains et saufs.

Tu prends aussitôt congé de la vétérinaire et files vers la première issue de secours que tu trouves. Là, tu plonges dans l’épaisse forêt en cherchant à t’éloigner le plus possible du monstre.

00 : 00

Tu as survécu ! Mais tu n’as pas percé tous les secrets du zoo… Il existe douze autres façons de t’en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Tu marches alors en crabe, faisant mine de t'éloigner du panda. Tu as dissimulé la seringue dans ton dos et tu vois bien que l'animal te regarde avec méfiance. D'ailleurs, il a arrêté ses sauts et te fixe, la tête penchée.

Tu ne vas pas passer inaperçu, comme tu le souhaitais. Alors autant agir vite ! Tu sautes auprès de l'animal et, dans un mouvement sec de ton avant-bras, tu plantes l'aiguille dans son torse.

Mais tu n'as pas le temps d'actionner la seringue : le panda t'assène un violent coup de griffes à la tête et tu tombes à la renverse.

Ce ne sont pas les atroces serres du lézard, mais elles peuvent tout de même briser des bambous ! Elles t'ont labouré le visage et tu saignes abondamment. La douleur est intense, tu as l'impression d'avoir les joues à vif.

Tu entends les insultes que te lance le docteur Algo devant ton incompétence, avant de sombrer dans l'inconscience. La souffrance était insupportable.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 16.

Dès que tu avances vers le groupe de vigiles, tu les vois tous lever leurs armes dans ta direction. Tu te souviens alors des paroles entendues dans le bâtiment tout à l'heure : « Le pire est à venir. Rien ne doit fuiter. Si on croise un visiteur dans le parc, on tire à vue. » Et toi qui te livres carrément ! Quelle erreur !

D'ailleurs, tu en paies immédiatement le prix fort.

BANG !

Celui de droite a tiré le premier. Et ce n'est pas une fléchette hypodermique, mais une vraie balle de calibre 12 qui te transperce. Tu t'effondres instantanément.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 16.

Le lézard géant ne semble poursuivre qu'un seul but : semer le chaos et la désolation dans le zoo. Il cherche visiblement à faire le plus de dégâts et de victimes possible, et c'est pour cette raison que tu décides de ne pas rejoindre le parking, où se bousculent maintenant tous les visiteurs du zoo. Car c'est justement la destination finale du monstre, où il pourra assouvir sa soif de destruction.

Tu fuis donc dans la direction opposée et braves la marée humaine à contre-courant. Difficile de se frayer un passage alors que le lézard menace directement les fuyards, qui hurlent à l'unisson. Tu tombes une première fois, puis une seconde, quelques mètres plus loin, mais tu te relèves vite et prends la direction d'un croisement où se dresse un petit kiosque d'information blanc. Évidemment, il n'y a plus personne à l'intérieur, mais si tu parviens à y pénétrer, tu pourras au moins te mettre au sec et attendre que le monstre s'éloigne.

Tu croises plusieurs gardiens, portant un uniforme noir siglé du logo du Zoo Park, mais aussi des casques et des armes lourdes en bandoulière. De vrais soldats ! Ils font en sorte d'encadrer les visiteurs pour les mener vers la sortie.

Plus que quelques pas sur l'allée, mais la foule est si dense que tu décides d'enjamber les barrières et de courir sur la pelouse désertée. Tu contournes le kiosque et te jettes à l'intérieur. Tu es trempé. Ton visage est ruisselant d'eau et tes vêtements auraient besoin d'un bon coup d'essoreuse. Malgré la chaleur ambiante, tu te mets à grelotter. La peur, peut-être ?

En levant les yeux au niveau du guichet, tu vois le lézard marcher en direction du parking, comme tu t'y attendais. Il tient entre ses griffes deux adultes, qu'il secoue dans tous les sens. Au moins, ici, tu n'es plus directement menacé par la créature. Dommage que Sacha ne

soit pas à tes côtés. Tu espères qu'il va retrouver son père et que tous deux pourront fuir du zoo.

Le lézard s'éloigne, mais tu n'es pas sorti d'affaire pour autant, loin de là. Tu vas devoir te débrouiller tout seul pour sortir du parc, mais tu t'en sens capable. Il te faudra juste prendre les bonnes décisions aux bons moments. Peut-être le plus simple serait-il d'attendre que des vigiles du zoo viennent te chercher et te prennent sous leur protection. Ils ont l'air sacrément armés et sauront te défendre face à d'autres dangers potentiels.

Le cerveau en ébullition, tu ne prêtes pas immédiatement attention aux paroles que crachent les deux haut-parleurs situés de part et d'autre du kiosque :

– À partir de maintenant… intrus… tirer à vue…

Tu te concentres enfin sur elles.

– Je répète : à partir de maintenant, tout intrus présent sera définitivement neutralisé. Les gardiens du zoo ont ordre de tirer à vue…

Ton cœur s'affole. Impossible de compter sur l'aide des gardes. Au contraire, ce sont désormais tes ennemis. Mais pourquoi doivent-ils supprimer les « intrus » ? Tu réfléchis à la réponse la plus logique : dans l'immédiat, la direction du zoo cherche à éliminer tout témoin indésirable, susceptible de raconter au-dehors les horreurs qui se déroulent à l'intérieur du zoo.

Tu es plus seul que jamais et condamné à trouver un moyen d'échapper à cet enfer. Rester acculé dans ce kiosque n'est plus une solution. Il te faut atteindre les limites du parc pour tenter d'y repérer une brèche, une autre issue que le parking, rendu inaccessible par les nombreux gardiens armés.

Deux choix s'offrent à toi si tu en crois les panneaux indicateurs :

Prendre à droite en direction du parc d'attractions, qui continue de briller sous l'orage. Rends-toi alors à la page suivante.

Prendre à gauche en direction du complexe administratif du zoo. Attention ! Il est précisé que cet accès est strictement réservé aux membres du personnel. Si tu décides de braver cette interdiction, rends-toi à la page 54.

Tu avances sur le chemin, mais il te faut rapidement le quitter car des groupes de vigiles viennent dans ta direction et, comme tu l'as entendu, ils ont pour instruction de tirer à vue sur tout intrus – ce que tu es à présent.

Tu tentes donc de te frayer un passage à travers la végétation tropicale luxuriante dans cette partie du zoo. Les gros nuages noirs ne laissent pas le soleil les percer et tu as l'impression qu'il fait quasiment nuit. L'eau qui dégouline sur tes yeux brouille ta vision. Tu te fais même une entaille sur la main en croyant t'appuyer quelques secondes sur un tronc d'arbre qui est en fait la tige ultra-coupante d'une plante de la jungle.

– *Pssst…*

C'est une fille de ton âge qui te fait signe. Elle était cachée derrière de hautes herbes. Elle a de longs cheveux blonds magnifiques.

– Il faut que tu m'aides, chuchote-t-elle, je veux sortir !

À cet instant, un éclair déchire le ciel et un coup de tonnerre assourdissant retentit. Comment pourrais-tu l'aider à trouver la sortie alors que tu es, toi aussi, perdu ?! L'adolescente te montre sa cheville et tu vois immédiatement, à l'inclinaison de son pied par rapport à sa jambe, qu'elle se l'est cassée. Elle doit terriblement souffrir.

– Tu dois m'aider parce que je ne peux plus marcher ! dit-elle.

Tu t'apprêtes à lui répondre, quand tu entends des voix graves venir dans votre direction. Des gardes !

Tu fuis aussitôt, plongeant dans des fourrés sur ta droite, juste à temps, avant que les gardes ne débarquent dans la clairière. Tu entends l'adolescente crier et, en te retournant brièvement, tu vois un des hommes la traîner sur le sol par les cheveux.

Tu accélères ta course, constatant que les vigiles du zoo n'ont, en

effet, plus aucune pitié pour les visiteurs encore présents.

La pluie redouble d'intensité. À travers la végétation, tu suis toujours la direction du parc d'attractions. Le sommet de la plus haute montagne russe du parc est ton phare.

Un drone passe au-dessus de ta tête à toute vitesse.

Quelques minutes plus tard, tu débouches dans une grande clairière. Tu n'entends plus que les gouttes d'eau qui tabassent les feuilles des palmiers tout autour de toi. À ta droite se dessine la silhouette d'un dôme en béton haut d'une dizaine de mètres qui s'enfonce dans la terre. Il est fissuré en son milieu, une fissure assez béante pour laisser passer un… lézard géant ! Ce bâtiment étrange était-il la prison de cette créature ? Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir.

Vas-tu explorer ce dôme en te glissant dans la fissure ? Va alors à la page 56.

Ou bien tu ne changes pas tes plans et tu continues ta route vers le parc d'attractions ? C'est en page 59.

Les bâtiments administratifs ! Il y a forcément une sortie proche des bureaux du zoo. Tu te doutes bien que le personnel n'emprunte pas matin et soir la même entrée que celle des visiteurs.

Surtout, tu perçois le bruit des rotors d'hélicoptères qui se posent, puis repartent du toit aussi rapidement. Le zoo est en train d'évacuer ses employés, c'est évident, et tu te dis que l'idéal serait de dégotter une place à bord d'un de ces engins. Plus facile à dire qu'à faire !

Alors que tu progresses à grands pas sur le chemin, tu entends la cavalcade d'une compagnie de gardiens qui vient dans ta direction. Tu te jettes in extremis dans un arbuste épineux. C'était moins une, et tu retiens vaillamment un cri de douleur lorsqu'ils passent à ta hauteur : une épine a déchiré ton pantalon au niveau de la cuisse et ta peau est entaillée sur cinq centimètres au moins. La blessure est heureusement superficielle. De toute façon, tu n'as pas d'autre choix que de continuer.

Tu te frayes un chemin à travers la végétation luxuriante de cette partie du zoo. L'orage a plongé l'endroit dans l'obscurité, et tu ne peux compter que sur l'éclat des éclairs pour te repérer et éviter les obstacles.

En arrivant à proximité des bâtiments, tu t'agenouilles et observes attentivement ce qui se déroule devant tes yeux. Il règne une grande effervescence. Des gardiens armés patrouillent un peu partout, seuls parfois, mais plus souvent par groupes de six. Le ballet des hélicoptères continue au-dessus du plus grand des bâtiments du complexe administratif. Sur les toits, tu distingues du personnel en civil qui est évacué. Des menaces encore plus terribles que celle du lézard géant se profilent-elles à l'horizon ? Tu réalises que l'heure n'est pas aux suppositions. Tu dois à tout prix sauver ta peau.

Le hall d'entrée du bâtiment principal est très étroitement surveillé et tu ne pourras pas l'atteindre discrètement. Après avoir analysé la situation, tu entrevois deux solutions :

Te faufiler derrière le bâtiment à travers la forêt tropicale pour tenter de trouver un accès secondaire. C'est en page 64.

Ou bien suivre la piste de ces trois gardes qui viennent de s'engouffrer dans un escalier s'enfonçant dans la terre. Une entrée souterraine peut-être ? C'est en page 161.

Les mystères du dôme t'appellent… Sans oublier que tu dois fuir le zoo au plus vite, tu te rapproches de la fissure, mais impossible d'y apercevoir quoi que ce soit, à cause de l'obscurité.

La pluie est toujours aussi vive, l'orage ne faiblit pas, alors tu pourrais aussi t'y abriter. Mais en t'exposant à quel danger ? De là où tu es, tu peux sentir l'émanation puissante qui se dégage de l'ouverture. C'est un peu comme si cet endroit respirait et te soufflait son haleine à la figure. Ce sont des odeurs de bêtes et des relents de putréfaction mêlés. Tu hésites un peu, mais la curiosité est la plus forte, et puis tu veux vraiment comprendre pourquoi ce lézard géant est apparu dans le zoo, en plein milieu de l'après-midi, comme ça, alors que tu passais l'une des plus belles journées de ta vie en compagnie de ton meilleur ami. Ton instinct te murmure qu'une partie de la solution se trouve à l'intérieur.

Plus que quelques mètres avant d'y pénétrer. Tu les franchis en quelques secondes, passant la frontière d'un petit pas que tu voudrais assuré mais qui ne l'est pas. À l'intérieur, une masse blanche est fichée dans le béton. C'est une griffe du lézard ! Et cette griffe-là est recouverte de sang…

Au bout de quelques secondes, tes yeux s'habituent à la pénombre. Tu te trouves sur une plateforme de fer grillagée. Dessous, c'est le vide absolu. Devant toi, une rambarde qui parcourt toute la largeur du dôme et, sur ta gauche, un large ascenseur qui ne semble plus fonctionner – la cabine est restée bloquée deux mètres au-dessous du palier.

C'est alors que tu entends deux claquements coup sur coup. De puissants projecteurs, pareils à ceux d'un stade de football, éclairent à présent sous toi. C'est une arène ! Ses parois sont hautes d'une

vingtaine de mètres au moins et le sol est recouvert de sable.

Qui peut bien combattre ici ?

Le silence est total. Tu ne perçois même plus la pluie.

Puis tu entends plusieurs cris terribles. Trois hurlements inhumains, consécutifs, qui te vrillent les tympans. Ton corps tout entier vibre, et un sifflement strident retentit à tes oreilles comme si tu avais un boîtier d'alarme greffé à l'intérieur même de ton conduit auditif. Une soudaine nausée s'empare de toi et tu tombes à genoux, les paumes plaquées sur tes oreilles.

Que se passe-t-il ? À quelles nouvelles horreurs vas-tu être confronté ?

Rends-toi à la page 66 pour le découvrir.

En direction du parc d'attractions, le chemin serpente à travers une jungle luxuriante parfaitement reconstituée. Avec cette pluie dantesque, tu as vraiment l'impression d'être un aventurier au cœur de l'Amazonie. Le Zoo Park n'a pas reçu la distinction du meilleur zoo du monde cinq années de suite sans raison. Sauf que, depuis quelques minutes, tu lui décernerais plutôt le prix du parc le plus effrayant du monde – « le zoo de tous les dangers » ! Car, si tu t'es éloigné du lézard géant, les gardiens sont désormais pour toi la menace la plus sérieuse. Tu as entendu qu'ils avaient reçu l'ordre de tirer à vue sur les visiteurs qui se trouveraient encore dans le parc. Et puisque tu as décidé d'y rester, te voilà dans la peau d'une bête traquée.

D'ailleurs, ton instinct te souffle de quitter le sentier, et tu fais bien. Allongé sous d'immenses fougères d'un vert presque phosphorescent, tu assistes au passage d'un groupe de six vigiles et d'un septième homme, vêtu, lui, d'une tenue grise et non noire. Il porte un casque et ce qui semble être des lunettes de vision nocturne. Dans ses mains, il tient deux pistolets de gros calibre. Il est le chef du groupe, peut-être même le chef des gardiens du parc.

– Le gamin est dans la zone, dit-il à ses hommes. Il a été détecté à l'instant par l'un de nos drones de surveillance. Il faut le trouver, et vite. Il y aura une prime de deux cents euros pour celui qui me le ramènera.

À l'énoncé du montant, les gardiens accélèrent le pas. Tu te doutes que ce gamin, c'est toi !

– Donc on vous le ramène vivant, chef ? demande le plus robuste des six.

– Sauf s'il tente de fuir : dans ce cas, vous l'abattez. Mais si vous pouvez le capturer, c'est mieux. Je tiens absolument à savoir pourquoi

il n'a pas cherché à fuir vers le parking, comme les autres.

– Il s'est peut-être tout simplement perdu, suggère un autre gardien.

– Non, c'est un de nos ennemis ! crache le chef. Nous en avons tellement… Au boulot ! Dispersez-vous et attrapez-moi ce sale fouineur !

Il est temps pour toi de mettre les voiles. Tu recules en rampant sur une dizaine de mètres. Heureusement que la pluie tombe toujours à verse et que le ciel gronde, cela couvre la plupart des bruits ambiants, dont ceux de ta retraite.

Tu continues de couper à travers la végétation, en te disant qu'il faudra faire attention aux drones, à présent.

Arrivé à la lisière de la jungle, tu remarques qu'une partie du zoo touche le parc d'attractions. Et c'est aussi le chaos, ici, car la plupart des cages ont été ouvertes, et une multitude d'animaux déferlent en direction des manèges, certainement attirés par les lumières, la musique ou bien l'odeur des stands de friandises.

Que vas-tu faire au moment de passer à découvert ?

Remonter le flot des animaux en direction du zoo ? C'est en page 69.

Prendre la direction des attractions ? C'est en page 73.

Tu entres les six chiffres en tentant de maîtriser les tremblements de ta main.

Deux secondes avant l'explosion.

Une…

110362

CLIC.

Le compteur s'est arrêté à l'ultime seconde.

Tu peux souffler, l'explosion n'aura pas lieu. Tu as sauvé des centaines de personnes du cataclysme voulu par ce fou de Marc-Antoine Duch…

Il s'agit à présent de sortir du zoo. Tu n'attends pas longtemps tes sauveurs : les troupes d'élite de la police ont pris d'assaut le bâtiment, et un groupe de trois hommes fait irruption dans le bureau du directeur pour te libérer. Ils embarquent Duch sans ménagement.

Cinq minutes plus tard, dans l'un des centres de commandement mobiles de la police, tu racontes ton incroyable histoire, jusqu'au mécanisme de mise à feu de la bombe… Mais ceci en est la fin, alors que son début a la forme d'un lézard géant…

Tu es libre, à présent !

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

En restant dans cette jungle touffue, tu peux faire le tour du bâtiment principal sans te faire remarquer, d'autant que le tonnerre et la pluie couvrent les bruits de tes déplacements. En fait, cet orage est une chance pour toi.

Tu avances donc, les yeux rivés sur les murs du bâtiment, cherchant dans l'obscurité une ouverture susceptible de te permettre d'entrer. Ton but est toujours le même : atteindre l'héliport sur le toit pour fuir. À moins que tu ne trouves un garage ou bien une sortie souterraine une fois à l'intérieur.

Arrivé quasiment au coin du bâtiment des bureaux, tu te figes. Tu viens de voir un rectangle gris perçant la façade et, en plissant les yeux, tu comprends qu'il s'agit d'une vitre coulissante.

Après avoir vérifié qu'aucun gardien n'était dans le secteur, tu bondis de la forêt tropicale et te places devant la porte. Comme tu le craignais, elle ne s'ouvre pas. Sur la droite, tu découvres un petit boîtier contenant un interphone et une caméra. Tu es donc observé en ce moment même ! Et puisque tu es certainement le dernier visiteur restant dans le parc, tu es un intrus. Les gardiens ne vont pas tarder à rappliquer. Tu t'apprêtes à repartir en courant dans la jungle lorsque tu entends une voix féminine :

– Ah, enfin ! Vous êtes Neil, c'est bien cela ?

Tu restes interdit.

– Vous êtes Neil, n'est-ce pas ?

Que vas-tu répondre ?

« Oui, je suis Neil. » C'est en page 83.
« Non, je ne suis pas Neil. » Là, c'est en page 81.

Les cris sont bientôt suivis d'un spectacle littéralement hallucinant dans l'immense arène.

Deux créatures se font face. Deux monstres de la taille du lézard géant, mais encore plus hideux et plus impressionnants.

Il y a tout d'abord une bête gigantesque au corps lisse et humide, qui ressemble à un diplodocus aux pattes courtes, dont le ventre serait particulièrement volumineux. Sa tête de tortue est minuscule par rapport au reste de son anatomie et située tout au bout d'un cou long de plusieurs mètres. Minuscule, mais pourvue de plusieurs rangées de dents acérées. Elle te fait penser au célèbre monstre du Loch Ness.

Face à cette bête, une autre créature, celle-ci toute recouverte de poils blancs et roux. Une sorte de yéti qui se tient debout sur ses deux pattes. Ses bras musculeux se terminent par des griffes en forme de lames de rasoir. Son visage ressemble à celui d'un homme, à cela près que son nez est une masse de chair sanguinolente et qu'au lieu d'oreilles il a deux cornes dorées.

Après quelques secondes d'observation, tu vois les deux créatures courir l'une vers l'autre. Elles vont se combattre, il n'y a pas de doute ! Aussitôt, un rire strident se fait entendre à travers tous les haut-parleurs du dôme.

– À mort ! À mort ! crie la voix hystérique.

Qui parle donc ?

Tu remarques que le dôme s'est encore craquelé sur les côtés et au-dessus de ta tête, à cause des chocs du combat. La pluie passe à présent par les fissures et dégouline à l'intérieur de ce lieu de cauchemar.

Il te faut réagir et sortir au plus vite. Mais tu n'en as pas le temps, on t'agrippe par le cou. Tu cries et, en tournant la tête, tu découvres

une pince mécanique qui te fait décoller du sol. Tu bats des pieds et des bras, mais elle te retient fermement.

Non, non… elle ne va pas te lâcher dans l'arène, tout de même ?!

C'est un drone ! Un drone qui te fait descendre les vingt mètres de hauteur de l'arène et te dépose sur le sable.

Te voilà à faible distance du combat des monstres. Et s'ils ne t'ont pas encore aperçu, ça ne va pas durer !

Chacun de leurs pas soulève des nuages de sable qui t'aveuglent. Le monstre à la peau lisse donne de grands coups de tête et de crocs tandis que la créature poilue tente de griffer et d'encorner le corps de son adversaire.

Mais ce qui retient ton attention, entre deux volutes de sable, c'est ce corps allongé qui gît à une dizaine de mètres de toi, de l'autre côté de l'arène. Tu le reconnais à ses habits : un tee-shirt vert et un pantalon kaki… Mais oui, c'est ton ami Sacha !

– Hi hi hi ! ricane la voix dans les haut-parleurs. Ce sera plus amusant à deux, vous ne trouvez pas ?!

Que vas-tu faire ?

Rejoindre Sacha, qui a l'air mal en point, en passant tout près des créatures ? Va à la page 89.

Ou bien te réfugier dans un coin en attendant que le combat baisse d'intensité ? Va alors à la page 86.

Si tous les animaux se ruent en direction du parc d'attractions, ça promet d'être un beau bazar, là-bas ! Mieux vaut pour toi entrer dans le zoo.

Tu continues à faire profil bas, en marchant dans la jungle en dehors du sentier, pour ne pas risquer de croiser des gardiens surarmés. En plus, les feuilles des palmiers et des bananiers te protègent de la surveillance des drones.

L'orage se calme un peu et la pluie semble diminuer en intensité.

Le zoo t'apparaît comme une terre dévastée. Toutes les cages ont été ouvertes ou bien forcées. Le dôme de verre de la volière a comme explosé, il n'y a plus le moindre singe sur leur rocher géant préféré et, dans la ménagerie, il ne reste qu'un tigre endormi, ou mort – tu n'en sais rien, à vrai dire.

Aucun gardien ne s'est aventuré dans cette zone. Au détour d'un chemin, alors que tu passes devant l'enclos des pandas, qui sont encore là, mais très agités, sautant dans tous les sens, tu découvres une voiturette électrique abandonnée.

C'est peut-être ta chance. D'autant qu'en t'approchant, tu remarques qu'un plan du domaine est scotché au centre du volant. Comme tu le supposais, il y a bien une sortie un peu plus à l'est, à l'écart. C'est l'accès réservé aux fournisseurs. Si tu parviens à conduire la voiture sans encombre jusque là-bas, tu pourras t'échapper du zoo.

– Hé, toi !

Ton cœur bondit hors de ta poitrine. Tu te retournes. C'est une femme qui arrive au pas de course. Elle ne semble pas armée, mais tu t'apprêtes déjà à détaler lorsqu'elle s'explique :

– Je suis le docteur Algo, l'une des vétérinaires du zoo. Ne crains rien, je ne te ferai aucun mal. Les animaux ont été effrayés par

Reptok, le lézard géant échappé du dôme, et je les comprends. Ils sentent certainement que d'autres créatures sont susceptibles de s'échapper. Des créatures bien plus monstrueuses encore. Je viens d'endormir les pandas. Mais il est trop tard pour la plupart des autres bêtes…

C'est une jeune femme aux longs cheveux châtains bouclés, qui doit avoir moins de trente ans. Elle a l'air triste et anxieuse.

– Je me doutais bien que tout ça finirait mal… ces expérimentations génétiques afin de créer de nouvelles « attractions » pour remplir l'annexe du Zoo Park qui devait ouvrir l'année prochaine…

Elle désigne le dôme qui dépasse de la canopée.

– Il se craquelle de plus en plus, et l'orage n'a rien arrangé… Si toutes les créatures détenues dans les cages souterraines s'évadent, tout le monde va y passer, dans le zoo, mais aussi au-dehors… Mais, au fait, comment es-tu parvenu ici, toi ?

Tu lui expliques que, le lézard faisant des ravages sur le parking, tu as préféré te réfugier dans le zoo.

– Ce n'est pas le meilleur choix, soupire le docteur Algo. Les gardiens ont reçu l'ordre de tirer à vue sur les intrus. Pas sur les animaux, mais sur les humains ! Et je crois que je suis désormais considérée comme une intruse, puisque j'ai désobéi aux consignes. Le directeur du zoo ne me le pardonnera pas.

Elle a tout à fait raison… car tu entends une première balle siffler à tes oreilles. Puis une seconde, qui, en plus du bruit, fait voler en éclats l'un des phares de la voiturette. Des gardiens armés ! Qui se ruent dans votre direction ! Vous êtes tous les deux dans la même galère. La jeune femme s'installe sur le siège du conducteur et te fait signe de monter.

– Allez, viens ! crie-t-elle. On va fuir en direction de la sortie la plus proche. On n'a plus rien à perdre !

Si tu sautes dans la voiturette, qui s'élance déjà, cours à la page 92.

Si tu préfères replonger dans la jungle qui borde le zoo et continuer à te débrouiller sans le docteur Algo, c'est en page 129 que ton aventure continue.

C'était ton but premier, et tu continues de penser que le parc d'attractions t'offrira forcément de nombreuses possibilités pour te cacher et attendre que l'orage et les autres menaces passent.

Tu suis donc, mais un peu à l'écart, les girafes, les gorilles, les okapis, les rhinocéros et les pélicans qui se dirigent tous vers les grands éclairages du parc.

Tu es le seul humain présent lorsque tu passes sous l'arche de bois de l'entrée. Pourtant, tout fonctionne comme si de rien n'était. Les boutiques, les stands et les manèges sont tous ouverts. Des lumières multicolores illuminent l'endroit, et une petite musique instrumentale guillerette emplit gaiement le lieu.

D'ailleurs, les animaux ont l'air de beaucoup s'y plaire. Devant toi, des rapaces mettent à sac un stand de barbe à papa. Un orang-outan roux rafle toutes les pommes d'amour sur les étagères, les engloutissant une à une en poussant des cris de joie. Plus loin, des macaques noirs ont pris place à bord des autos tamponneuses du safari et rient à n'en plus finir en se percutant. Des otaries se baignent dans la rivière des rapides de la jungle.

Un carrousel de bois a accueilli une colonie de koalas qui, en plus de tourner, attaquent à pleines dents les chevaux, croyant sûrement qu'ils sont en eucalyptus. En levant les yeux, tu crois même voir des pandas roux dans l'une des voitures des montagnes russes qui descend à une vitesse folle la piste de bois.

C'est l'anarchie la plus complète. Des chimpanzés sont installés sur le manège des chaises volantes, attendant qu'un des leurs, qui s'est introduit dans la cabine technique, trouve le moyen de faire démarrer l'attraction.

Le spectacle, loin de t'amuser, te glace le sang. Comment vas-tu t'en

sortir ? Il te faut un plan…

Mais, dans l'immédiat, tu te mets à couvert, et vite ! Tu entends des détonations, dont le son semble se rapprocher dangereusement : les gardiens ! Tu n'es pas étonné, car ils ont reçu la consigne de remettre un peu d'ordre ici. Ça tire, ça canarde dans tous les sens… Tu te réfugies à l'intérieur d'un magasin de peluches, et plusieurs balles perdues font voler en plumes et en mousse bon nombre d'entre elles.

Tu ne peux pas rester là.

Vas-tu courir en direction de l'entrée des montagnes russes, la plus proche de la boutique, pour échapper aux gardes ? Disparais dans les airs en page 98…

Ou bien vas-tu prendre la direction opposée et sauter dans cette bouche d'égout située derrière la boutique et restée entrouverte ? Disparais sous terre en page 95…

Tu as juste le temps de te dissimuler sous une table couverte d'éprouvettes et de fioles contenant des liquides de toutes les couleurs.

– Nous nous sommes trompés, voilà tout, soupire l'un des scientifiques.

Tu espères que le bruit des gouttes d'eau dégoulinant de tes cheveux sur le sol carrelé ne va pas les alerter.

– Ce n'est pas faute de vous avoir prévenus, coupe une voix de femme. Avec Mélanie, nous vous avions dit de doser plus faiblement les gènes provenant du dragon de Komodo. Leur alliance avec ceux du lézard n'était pas assurée…

– Je crois plutôt que nous n'aurions pas dû intégrer autant de branches issues du caïman… Je pense que l'agressivité de Reptok vient des gènes de ce reptile…

C'est dingue ! Ces quatre scientifiques sont donc ceux qui ont créé le lézard géant en laboratoire ! Ce monstre qui leur a échappé et auquel ils ont donné le petit nom presque mignon de Reptok. Mais pourquoi avoir entrepris de telles manipulations génétiques ? Une question encore sans réponse.

La seconde scientifique prend alors la parole :

– De toute façon, j'ai toujours été opposée à vos manipulations.

– Tu prêches pour ta paroisse, avec tes hologrammes. Mais ça ne remplacera jamais une vraie créature en chair et en os…

La scientifique sort un curieux boîtier de sa poche et presse un bouton.

Aussitôt, une bête immonde se matérialise devant toi, sur le sol devant la table, à ta hauteur ! Tu la reconnais aussitôt : c'est un kraken, une sorte de pieuvre aux multiples tentacules avec deux yeux énormes situés de part et d'autre de son corps visqueux.

Tu te retiens de crier, tant cette créature te semble réelle ! Pourtant il ne s'agit que d'une image projetée, un hologramme, mais il y a tout : les trois dimensions, les couleurs, l'éclat, le son, l'air qui se déplace autour de ses mouvements, et même l'odeur !

La savante éteint l'hologramme et range son petit boîtier.

Tu brûles d'envie de leur demander la finalité de toutes leurs expériences, mais ce serait suicidaire. Tu ne dois pas perdre de vue que tu cherches avant tout à t'évader de cet enfer.

– À quelle heure doit-on nous évacuer ? demande l'un des savants.

– Notre hélico doit décoller à 16 h 25. Je vous propose de ne pas sortir du labo par l'extérieur, c'est trop dangereux. Mieux vaut utiliser le monorail souterrain jusqu'au siège.

Ils s'éloignent. Le monorail, c'est une information précieuse ! Tu conçois immédiatement un plan : voler une blouse blanche pour te faire passer pour l'un de leurs collègues et les accompagner. Mais non, tu es trop jeune. Et ils doivent tous se connaître. Alors les suivre jusqu'au monorail et aviser ensuite… Une crampe te cisaille subitement le mollet droit, et tu serres les dents pour lutter contre la douleur et n'émettre aucun bruit.

Tu dois rapidement te décider.

Vas-tu les suivre ? C'est en page 101.

Ou bien attendre qu'ils s'éloignent pour continuer ton exploration des laboratoires souterrains et te débrouiller seul ? Dans ce cas, rends-toi à la page suivante.

Tu empruntes un couloir tout de verre et d'acier. De chaque côté, à intervalles réguliers, tu aperçois des portes blindées qui s'ouvrent par la présentation d'une carte devant un lecteur, ou par une empreinte digitale, ou par la reconnaissance oculaire. De la fumée s'échappe de quelques tuyaux apparents au plafond.

Tu progresses loin des néons, guettant la moindre zone d'ombre pour ne pas être vu. Tu ne repères pas de caméras, mais elles peuvent être dissimulées derrière une paroi ou bien miniaturisées à l'extrême.

En passant devant une porte, tu ne peux t'empêcher d'y coller l'oreille. Tu entends d'horribles cris de l'autre côté, des cris de douleur, sans que tu saches vraiment s'ils proviennent d'un être humain, d'un animal… ou d'une créature fantastique. Mais le fantastique, dans ce zoo de tous les dangers, semble être devenu réalité !

Dix mètres plus loin, toujours personne. Sur ta droite, un vestiaire s'ouvre, et tu y entres pour enfiler une blouse blanche. Déjà, sous ce simple déguisement, tu paraîtras moins suspect. En bonus, tu trouves dans la poche de poitrine une carte d'accès portant le nom d'un certain Yann Rodin.

Un doute t'assaille au moment de sortir : ne serais-tu pas en train de faire fausse route ? Est-ce vraiment le meilleur moyen pour fuir ce maudit zoo ? Ne te sens-tu pas encore plus prisonnier du lieu ?

Tu décides de positiver et poursuis ta route. Tu arrives bientôt dans un hall immense où plusieurs groupes de scientifiques et de gardes sont en pleine discussion. Tu ne dois absolument pas t'éterniser ici, sous peine d'être interpellé. Il y a deux portes devant toi. Tu te trouves à présent face à un cruel dilemme.

Vas-tu te servir de la carte magnétique pour entrer dans le « Laboratoire génétique » ? Dans ce cas, c'est en page 107.

Ou bien utiliser cette carte pour accéder à la « Chambre d'optique » ? C'est en page 104.

Tu déclares de ta voix la plus assurée que non, tu ne te prénommes pas Neil.

Suit un silence de deux secondes à peine, puis tu entends à nouveau la voix de l'hôtesse à travers le haut-parleur :

– C'est parfait. Je t'ouvre les portes. Patiente dans le premier sas, on va venir te chercher.

Te chercher ? Tu ne comprends pas mais, manifestement, tu as bien fait de répondre que Neil n'était pas ton prénom.

Les portes vitrées s'ouvrent sur un vestibule et tu peux enfin te mettre à l'abri. Tu es trempé, et cette accalmie te procure un très court moment de plaisir… avant que l'angoisse revienne. Qui va venir te chercher ? Les agents chargés de l'évacuation ? Des gardiens ?

Le premier sas s'ouvre et tu y entres. Tu ne peux pas faire autrement. Quand la porte se referme, tu te rends bien compte que tu es prisonnier… et que le sol de la petite pièce où tu te trouves est en train de coulisser pour laisser apparaître un trou béant. Tu parviens à te maintenir, sur la pointe des pieds, sur les derniers centimètres de sol disponibles, mais ils disparaissent à leur tour et tu perds l'équilibre.

Tu tombes dans le noir en hurlant, et ton dos heurte un conduit en fer froid. Te voilà dévalant un toboggan qui tourne sur lui-même.

Puis tu arrives à toute vitesse dans une autre pièce. Le conduit te crache et tu tournes plusieurs fois sur toi-même au sol. Tout ton corps souffre. Mais ce n'est rien en comparaison de la vision que tu as à cet instant.

Un vieil homme au visage si ridé qu'on ne distingue même plus son nez et ses yeux te regarde derrière un hublot.

– Quelle chance ! s'exclame-t-il. Je rêvais depuis si longtemps de

pratiquer des greffes animales sur un corps d'adolescent… Je suis le plus heureux des scientifiques de ce monde !

Un gaz puissant monte dans la pièce et tu sombres aussitôt dans l'inconscience.

Et, d'après ce que vient de dire ce vieil homme, mieux vaudrait ne jamais te réveiller…

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 54.

Tu déclares de ta voix la plus assurée que oui, tu es bien Neil.

La voix féminine te répond aussitôt :

– C'est parfait. Bienvenue au siège du Zoo Park, Neil. Nous sommes très honorés de vous recevoir.

Tu ne sais pas qui est le véritable Neil, mais il doit s'agir d'une personnalité importante, à en juger par le ton obséquieux de l'hôtesse.

– Je vous laisse passer les portes et entrer dans le premier sas, continue la voix. Un agent de la sécurité vous conduira ensuite dans le bureau de votre père.

De ton père ? Ce Neil serait donc le fils d'un responsable du zoo ? Du directeur, peut-être ? Te voilà dans de beaux draps… Si on t'amène auprès du directeur, il s'apercevra immédiatement que tu es un imposteur et t'infligera certainement la pire des sanctions.

Les portes vitrées s'ouvrent dans un sifflement et tu pénètres dans le premier sas. Une boule d'angoisse grossit dans ton estomac, puis monte dans ta poitrine. Tu as du mal à respirer, mais petit à petit ton grand courage reprend le dessus et ton malaise s'estompe. Tu ne dois pas laisser l'angoisse t'envahir.

Une vague de chaleur te submerge aussitôt. De puissants souffleurs pulsent de l'air chaud, et te voilà sec, cheveux et vêtements, en dix secondes à peine.

Un homme longiligne vêtu d'un costume et d'une cravate noirs sur une chemise blanche t'accueille à la sortie.

– Bonjour, monsieur Duch, dit-il en se fendant d'une courbette. Votre père vous attend dans son bureau… Nous n'avons que très peu de temps car la situation empire dans le zoo : d'autres créatures menacent de sortir du dôme et de se disperser dans la nature. Si vous voulez bien me suivre…

Charmante nouvelle ! Tu progresses dans de longs couloirs à la suite de cet homme à l'allure de croque-mort. Le quartier général du zoo est un bâtiment ultramoderne. Pas une salle qui ne contienne son lot d'ordinateurs surpuissants et d'écrans plats surveillant les moindres recoins du zoo. Tu dois te trouver dans la partie sécurité, mais tu n'oses rien dire, car tu es le fils du patron, et donc censé être au courant.

En attendant, c'est le branle-bas de combat. L'atmosphère est électrique, la panique palpable parmi les employés. L'inquiétude et la peur se lisent sur les visages. Seul ton guide semble garder son calme. Cela ne fait que renforcer ta détermination à quitter ce zoo des enfers.

C'est au détour d'un couloir que tu aperçois la première occasion pour toi de fausser compagnie à l'agent de sécurité : une porte grise, restée entrouverte, qui donne sur un escalier s'enfonçant sous terre.

C'est maintenant ou jamais.

C'est en page 110 pour pousser cette porte et descendre à toute allure l'escalier.

C'est en page 113 pour continuer à suivre bien sagement ton accompagnateur.

Tu meurs d'envie d'aller secourir Sacha, mais c'est bien trop dangereux car il te faudrait passer entre les deux monstres ou bien les contourner, ce qui revient au même. Dans les deux cas, soit ils te verront et chercheront à t'attraper, soit ils t'écraseront avec l'une de leurs puissantes pattes.

Il vaut mieux que tu attendes la fin du combat. Tu te colles donc contre la paroi de l'arène, dans un coin d'ombre. *Si Sacha se fait écrabouiller par l'une de ces créatures*, ne cesses-tu de te répéter, *je serai en partie responsable parce que je ne serai pas allé le sauver…*

Que ta conscience se taise ! Tu iras dès que l'occasion se présentera.

Les deux créatures se rendent coup pour coup. Des jets de sang giclent de leurs multiples blessures mais, curieusement, les parois de l'arène restent d'un blanc immaculé, tout comme le sable.

C'est alors qu'un rire sardonique sort des haut-parleurs.

– Eh bien, jeune homme, tu ne participes pas au combat des chefs ?

Il rit à nouveau.

– Je suis Jürgen Wasserhammer, le patron du dôme. J'ai créé ces merveilleuses créatures pour les nouvelles attractions du Zoo Park. Tu as devant toi deux de mes plus formidables réussites : le plésiosaure, d'un côté, que j'ai pensé sur le modèle du monstre du Loch Ness, et le Wendigo, de l'autre, une sorte de yéti que l'on retrouve dans l'imaginaire canadien. Tous deux sont anthropophages, c'est-à-dire qu'ils apprécient la chair humaine… Profite bien de ce combat ! Tu es le premier spectateur de l'arène, avant les milliers qui bientôt, je l'espère, se presseront pour voir mes créations s'affronter !

Cet homme est un fou, un savant fou, plus précisément. Tu ne dois pas te laisser distraire par ses déclarations et ses rires.

Dans l'arène, le Wendigo est parvenu à enserrer le long cou du

plésiosaure. Il tente de couper la respiration du monstre aquatique. Elles ont beau se débattre farouchement, les deux créatures restent statiques sur le sol de l'arène, et tu saisis l'occasion pour courir aider ton meilleur ami.

Ton copain est mal en point. Son visage est couvert d'ecchymoses et sa lèvre supérieure saigne. Tu l'appelles, le secoues légèrement, et il se réveille !

– C'est toi ! s'exclame-t-il en te voyant.

Un sourire éclaire aussitôt son visage tuméfié. Mais tu hurles immédiatement à Sacha de faire attention ! Le plésiosaure a réussi à se libérer de l'emprise de la bête poilue et, pour se venger, a pris l'une des cornes de son bourreau entre ses dents et tente de l'arracher. Les deux créatures poussent des cris ignobles.

Tu n'as pas trouvé que Sacha, dans cette partie de l'arène : tout près de lui, sur sa droite, il y a, roulé sur le sol, une sorte de long filin en acier qui servait très certainement de laisse pour l'une des créatures. Cette découverte te donne des idées…

Qu'allez-vous tenter, Sacha et toi ?

Escalader les parois lisses de l'arène à l'aide du filin en trouvant un point d'ancrage quelque part en hauteur ? C'est en page 119.

Viser le scientifique avec le filin pour le déstabiliser et essayer de le faire tomber à son tour dans l'arène ? C'est en page 116.

Ça ne va pas être facile de porter secours à ton ami car les deux créatures font des mouvements erratiques, et lui est étendu de l'autre côté de l'arène. À tout moment tu peux te faire remarquer ou même prendre un coup qui te serait fatal.

Tant pis, tu ne vas pas laisser ton meilleur ami étendu sur le sol ! Lui aussi pourrait être écrabouillé !

Tu t'élances et, pour prendre le maximum de précautions, tu décides de longer les parois de l'arène et d'éviter à tout prix le centre, où le combat fait rage. Les griffes de la bête poilue, que tu identifies comme un Wendigo, déchirent les flancs du monstre aquatique, le plésiosaure. Celui-ci n'est pas en reste et arrache de gros morceaux de chair à son adversaire grâce à ses puissantes mâchoires. Le sable de l'arène s'imbibe de sang. Tu n'aurais jamais imaginé une scène aussi horrible, même dans le pire de tes cauchemars !

Tu as bientôt parcouru un demi-cercle. Sacha est là, à une dizaine de mètres de toi. C'est le moment le plus critique car tu vas te retrouver à découvert. Heureusement, à cet instant précis, le yéti a temporairement pris le dessus sur la bête aquatique en lui emprisonnant la tête entre ses bras musculeux.

Tu te rues vers Sacha. Ton copain semble mal en point. Il a le visage couvert de grosses ecchymoses. Mais il respire, il est vivant ! Tu cries plusieurs fois son nom et tu le secoues légèrement. Il sort alors de sa torpeur et se relève en entendant un terrible hurlement du monstre poilu. Puis il te regarde et sourit.

– Tu ne peux pas savoir combien je suis heureux de te voir ! souffle-t-il.

Vous n'avez pas de temps à perdre : il faut au plus vite sortir de cette arène. Sacha se relève péniblement.

– Il y a une porte dérobée, là-bas, dit-il en désignant un pan du mur d'enceinte. C'est par là qu'un type m'a amené ici, avant de repartir. Seulement ça doit grouiller de gardes, derrière…

Toi, tu entrevois une autre solution, plus acrobatique, certes, mais qui pourrait bien réussir et vous permettre de sortir du dôme par la fissure : vous accrocher aux monstres et vous hisser vers le haut de l'arène en grimpant sur leurs corps. Ils commencent à être fatigués par le combat. C'est risqué, mais nous n'avez pas vraiment le choix…

– Non ! hurle aussitôt une voix à travers les haut-parleurs. C'est interdit ! C'est Jürgen Wasserhammer qui vous parle. Je suis le directeur de l'arène. Cette manœuvre est interdite par le règlement ! Vous n'avez pas le droit de vous aider de mes créatures pour sortir de l'arène !

On vous écoute donc de près, sûrement à l'aide d'un amplificateur de sons ultraperformant ! À partir de maintenant, il vous faudra faire attention à vos paroles. Mais tu te fiches bien de ce que ce maudit Wasserhammer peut te dire. Sacha est encore trop faible pour prendre une décision. C'est toi qui dois le faire.

Vite, cours à la page 123 pour t'agripper à la créature velue en furie…

Ou à la page 121 pour escalader l'énorme reptile aquatique…

Ou à la page 126 si tu préfères passer par la porte dérobée.

Les balles continuent de siffler autour de toi et leur cadence augmente. Tu te jettes sur le siège du passager, et la jeune vétérinaire accélère alors à fond. Avec la vitesse, les gouttes de pluie se brisent violemment sur le pare-brise en Plexiglas. Mais ce n'est pas le plus dangereux : une balle passe entre vous et troue la vitre en son exact milieu. Vous échangez un bref regard.

– Cramponne-toi, dit la vétérinaire entre ses dents. Je connais un autre chemin, mais ça risque de secouer…

Tu as décidé de faire confiance au docteur Algo. C'est la première personne que tu croises dans le parc qui te semble digne de confiance. Tu as bien fait car la jeune femme se révèle être une excellente conductrice. La pluie est si dense que les petits essuie-glaces ne parviennent pas à la chasser. La vétérinaire conduit à l'aveugle, mais s'en sort très bien sur ce chemin de terre qui coupe à travers la jungle, évitant à plusieurs reprises des racines et des troncs. Plus vous vous éloignez, moins le bruit des balles se fait entendre. Tu penses avoir semé les gardiens du zoo, mais il y en a peut-être d'autres…

Sur la feuille trempée scotchée sur le volant, la vétérinaire t'indique l'endroit où vous vous trouvez. Tu as envie de hurler de joie lorsque tu découvres que vous êtes à cent mètres à peine de l'issue de secours du parc.

– Mais pas question de passer par là, l'endroit doit être surveillé par une cohorte de ces fichus gardes. Et cette fois, ils ne nous rateront pas.

Heureusement que tu as accepté son aide car elle continue de rouler sur le sentier pour t'emmener à l'extrême limite nord-est du parc. Là, un petit grillage fin le délimite par rapport aux terrains alentour. Et l'endroit n'est pas gardé ! Le docteur Algo lance la voiture en direction du grillage à la vitesse maximale. Le choc est brutal, mais la clôture

finit par rompre.

– La piste se prolonge derrière, souffle-t-elle, nous sommes sauvés !

Tu serres le poing pour exprimer ta joie. Tu aurais bien pris la vétérinaire dans tes bras, mais tu ne veux pas risquer de la gêner dans sa conduite. Vous devez impérativement vous éloigner au plus vite du zoo.

– Il faudra que tu m'appuies quand je dirai la vérité aux autorités et à la presse, annonce-t-elle. Ce lézard géant est issu d'abominables manipulations génétiques, et ce n'est que l'un des terribles dangers que notre directeur, Marc-Antoine Duch, nous fait courir pour assouvir sa soif de puissance et d'argent ! Si nous sommes deux à raconter ce qui s'est passé dans le zoo, nous pourrons peut-être obtenir la fermeture de ce lieu de cauchemar…

Tu promets de l'aider. Tu lui dois bien ça, car sans elle tu ne serais pas sorti indemne du zoo de tous les dangers…

Au moment où tu te sens définitivement en sécurité, tu as une pensée pour Sacha et son père. Tu espères qu'ils ont pu, eux aussi, sortir du parc sains et saufs !

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Tu bondis de la boutique, recouvert de morceaux de tissus. Les gardiens ont canarde à tout va, ne laissant indemne aucun ours, lion, tigre ou éléphant en peluche. Tu slalomes avec agilité jusqu'à la plaque d'égout, qui n'est pas fichée dans le sol, et tu la déplaces en une poussée.

– Le gamin est là ! hurle une voix dans ton dos.

Tu te jettes dans le trou et te rattrapes in extremis aux barreaux de fer d'une échelle incrustée dans le mur. Avec assurance, tu glisses un bras au-dehors pour saisir la plaque et la replacer. En levant les yeux, tu aperçois un drone qui vole à trois mètres à peine au-dessus de toi. Et alors qu'il ne te reste plus que quelques centimètres à tirer, tu ressens une vive douleur à la main. Tu la rentres immédiatement, pour t'apercevoir que le drone t'a lancé une fléchette hypodermique contenant très certainement un puissant somnifère. D'ailleurs, tu commences déjà à sentir ta tête devenir lourde, très lourde. Tu t'agrippes tant bien que mal à un barreau pour arracher cette maudite fléchette.

Tant pis pour la plaque, il faut que tu continues à descendre avant que le somnifère ne fasse effet, sinon tu risques de te fracasser sur le sol.

Alors tu accélères, happant de grandes bouffées d'un air rance.

Une trentaine de secondes plus tard, tu parviens à ton but et pénètres immédiatement à quatre pattes dans un conduit souterrain. Les voix des gardes résonnent derrière toi, suivies de plusieurs détonations. Ils sont en train de tirer à l'aveugle dans le conduit. Les balles ricochent un peu partout, dans des gerbes d'étincelles, mais aucune ne te touche.

Tu as retiré la fléchette au bon moment car ta torpeur est déjà

passée. Le poison n'a pas eu le temps de se diffuser dans ton corps.

Au bout d'une centaine de mètres, tu débouches dans une grande salle éclairée. Elle est vide, à l'exception d'une belle machine, dont la vision te remplit de joie. La fin de tes soucis peut-être, un moyen de t'évader.

Tu as découvert une station du monorail qui parcourt souterrainement tout le zoo. C'est un bel engin tubulaire, une sorte de métro cylindrique monté sur pneumatiques, marron et vert, et portant le logo du Zoo Park sur son flanc.

Sans attendre, tu prends place à bord, au poste de pilotage. Les commandes sont simples, aussi faciles à manier que celles de ta console de jeux. Tu presses un bouton vert et pousses en avant une manette ronde. Le monorail s'élance et s'engouffre dans un tunnel. Il va vite, très vite, tu es secoué dans tous les sens. Tu entends d'inquiétants bruits métalliques. Un peu plus loin, tu perçois un bruit d'explosion à l'arrière qui te fait sursauter. Est-ce normal ? L'engin a l'air de fonctionner à l'électricité et non à l'essence… Tu te retournes, mais tu ne vois rien de suspect.

Alors tu te concentres sur l'avancée du monorail, qui continue à prendre de la vitesse. La terre tremble autour de toi… Ton cœur se serre. Où vas-tu arriver ? Et si la voie n'était pas terminée et que tu te fracassais bientôt contre une paroi naturelle ?

Mais tu ne tardes pas à voir de la lumière devant toi. Une lumière vive… Vite ! Il te faut freiner !

Tu actionnes aussitôt la manette ronde dans l'autre sens et sens le monorail ralentir fortement. Tu te cognes le front contre la vitre, mais tu te reprends aussitôt.

Et tu découvres alors où cet engin souterrain t'a conduit…

Va à la page 110.

En trois enjambées, tu passes sous l'arche de bois gravée du nom des montagnes russes : « JUNGLE TERROR ». Tout un programme ! Tu remontes en vitesse la file d'attente absolument déserte. Des chimpanzés et des macaques courent avec toi, affolés par le bruit des rafales de mitraillettes dans ton dos. Les gardiens du parc ne cherchent plus à faire dans la dentelle, mais plutôt à faire de toi une dentelle en te trouant la peau…

Tu arrives bientôt à la gare de départ de l'attraction après avoir monté quatre à quatre les marches de l'escalier d'accès. Une musique tonitruante, de cuivres et de tambours, te remplit les oreilles. Tu prends place à l'avant du train. C'est le seul moyen de fuir la dizaine de vigiles lancés à ta poursuite. Tu espères pouvoir sauter du train avant la fin du tour. Évidemment, pas en haut d'une montée ni en bas d'une descente à pleine vitesse, mais, d'expérience, tu sais que les montagnes russes comprennent des ralentissements, pendant lesquels il te sera peut-être possible de t'échapper. De toute façon, c'est ta seule chance et il faudra la jouer à fond.

Un compte à rebours égrène les secondes.

5… 4…

Une épaisse fumée blanche emplit la gare. Tu vois deux macaques prendre place dans la dernière voiture.

3…

Les gardiens t'ont repéré ! Une balle siffle à tes oreilles.

2…

Le harnais de sécurité s'abaisse, te labourant au passage les épaules. La musique est encore plus forte. Des lumières clignotent partout autour de toi.

1…

Tu prends une dernière bouffée d'air et…

0… ! Le train démarre dans un sursaut. Trois secondes plus tard, tu files déjà à cinquante kilomètres heure. Tu t'agrippes tant bien que mal, bringuebalé à droite et à gauche. Puis le convoi ralentit, avant d'entamer la première longue montée. Elle te conduit au point culminant du parc.

Depuis le sommet, tu peux voir le domaine tout entier. Ton regard se concentre sur le parking. Le lézard géant continue à y faire des ravages ! Des dizaines et des dizaines de voitures sont écrasées, et tu remarques que plusieurs brûlent en laissant échapper une épaisse fumée noire. Plus à l'ouest, un dôme de béton se craquelle en temps réel devant tes yeux. Que va-t-il bien pouvoir libérer encore comme horreur ?

Mais tu n'as pas le temps d'en voir plus. La descente commence. Incroyable. Tu n'en as jamais connu de telle. Tu as l'impression que tous tes organes sont remontés dans ton cerveau. Sensation à la fois terrible et enivrante !

Mais ça ne dure pas longtemps. Le train vibre de toutes parts et, une fois arrivé en bas de la descente, quitte les rails en projetant les wagonnets dans les airs ! Les harnais de sécurité se sont relevés, et tu vois les deux singes propulsés dans le vide. Tu risques de subir le même sort si tu ne réagis pas immédiatement !

Vas-tu tenter un saut de la mort pour atterrir dans les remous des « Rapides de la Jungle », qui se trouvent actuellement sous ton wagon volant ? C'est en page 132.

Ou bien préfères-tu rester à bord en essayant de rabattre le harnais de sécurité sur tes épaules ? C'est en page 131.

Tu décides de suivre les scientifiques avec le plus de discrétion possible. Ils vont te mener jusqu'à ce tunnel souterrain qui te permettra de gagner sans encombre le bâtiment administratif et, peut-être, de t'échapper en hélicoptère. C'est une chance inespérée de fuir ce lieu de malheur.

Tu as un plan. Dans la pièce qui se trouve derrière la table sous laquelle tu es caché, des blouses blanches sont accrochées à une patère.

Lorsque le groupe des quatre s'est un peu éloigné, tu files dans la salle et revêts une des blouses. Puis tu les suis à trois mètres de distance. Ainsi, aux yeux de tous, tu as l'air de faire partie du groupe ! Et pour masquer ton jeune âge, tu te plonges dans la lecture d'un carnet que tu as trouvé dans une des poches. La tête ainsi baissée et progressant dans ces couloirs faiblement éclairés par de pâles néons, personne ne te pensera trop jeune pour cet emploi.

Arrive le premier obstacle : un premier sas, qu'un scientifique déverrouille en appuyant sur un bouton vert situé sur sa droite. Tu peux entrer avec eux, mais tu risques de te faire repérer… Alors tu attends qu'ils sortent du sas par la seconde porte. Tu presses à ton tour le bouton vert. La porte du sas coulisse en laissant échapper une volute de fumée. Tu entres et la porte derrière toi se referme.

Où se trouve donc le bouton pour ouvrir la seconde porte, celle qui te permettra de t'échapper ?

Terrible ! Il n'y en a pas ! Tu regardes partout : pas un bouton, rien… juste un lecteur d'empreintes digitales ! Et tu as beau appliquer ta main droite, puis la gauche, la porte reste close. Te voilà prisonnier !

Tu remarques l'œil d'une caméra au-dessus de toi. Tu la fixes, très

en colère. C'est alors que tu entends un rire. Un rire fou !

– Je vais bien m'amuser, avec toi ! annonce une voix cassée.

Alors tu respires un premier gaz qui s'échappe d'un conduit sur ta droite. Un gaz de couleur jaune. Et tu te mets à rire comme un malade.

Puis un second gaz, vert celui-là, sort par le conduit de gauche. Tes yeux te piquent alors atrocement, et tu te mets à pleurer de grosses larmes.

Puis c'est un gaz violet, qui te donne l'impression que la température de ton corps monte à 42 °C. Puis un bleu turquoise, qui te plonge dans les eaux glacées de l'océan Arctique.

Enfin, c'est en respirant un gaz noir que tu achèves de devenir fou et que tu te mets à te cogner la tête contre les murs. Jusqu'à l'évanouissement pur et simple.

PERDU !

Pour retenter ta chance, rends-toi à la page 161.

Tu glisses la carte dans le lecteur et entres alors dans une immense pièce désignée comme la « Chambre d'optique ».

Les scientifiques l'ont désertée. En la parcourant, tu slalomes entre de gros blocs électroniques qui ne sont rien de moins que des serveurs d'ordinateurs surpuissants. Ils dégagent une chaleur folle et tu ne tardes pas à te retrouver séché intégralement. Tu remarques la présence de nombreux projecteurs un peu partout. En examinant l'un d'entre eux, tu t'aperçois qu'il est relié à l'un des serveurs informatiques. Comme tu as quelques compétences dans ce domaine, tu utilises la souris et le clavier pour tenter de comprendre la finalité de cette installation.

Sur le bureau virtuel, tu cliques sur un répertoire appelé « Mothman ». L'interface d'un lecteur vidéo apparaît, et tu cliques à nouveau, cette fois sur la touche de lecture. Le projecteur se met en marche et surgit devant toi une créature fantastique. Un monstre ! Un homme au corps velu, hérissé de longs poils noirs et qui porte dans son dos des ailes de papillon, noires elles aussi. Il darde son regard rouge sang sur toi. Tu laisses échapper un cri dans un mouvement de recul.

Le Mothman avance vers toi, menaçant, en crachant des petits jets de bave. Vite, tu te jettes sur la souris et cliques sur le bouton « STOP ». L'homme-papillon disparaît instantanément.

« Chambre d'optique »…

Le lézard géant était bien réel, lui, mais les scientifiques du zoo développaient donc aussi des hologrammes pour la nouvelle annexe qui devait bientôt ouvrir ! Des hologrammes très élaborés car tu as senti des déplacements d'air autour de l'apparition, sa chaleur et même son odeur… Pourtant, lorsque tu scrutes le sol, tu ne remarques

pas de résidus de ses immondes crachats.

Tu continues ton exploration de la pièce et trouves alors, dans un placard resté ouvert, des boîtiers noirs de la taille d'un smartphone, portant chacun le nom et le dessin d'une créature. Tu en déduis qu'il s'agit de systèmes miniaturisés capables de projeter des hologrammes à courte distance. Et si cela pouvait t'aider à t'échapper en terrorisant les gardes ? À moins que… Sur un boîtier portant le nom de Minhocão est dessiné un ver géant à la dentition impressionnante…

De quel boîtier vas-tu te munir pour t'évader du laboratoire ? De celui du Mothman, en page 135, ou de celui du Minhocão, en page 137 ?

Sans hésiter, tu introduis la carte dans le lecteur qui donne accès au « Laboratoire génétique ».

Tu entres alors dans une pièce immense et très haute de plafond, constituée de multiples niveaux. Apparemment, tu es le seul être humain à l'intérieur, les scientifiques ayant évacué les lieux. Pourtant un malaise te saisit : tu as l'impression qu'on t'observe. Cela ne t'empêche pas de poursuivre ton exploration, dans l'espoir de trouver un moyen de t'échapper du zoo. Tu es ici dans le saint des saints, tu le sens bien.

Tu trouves des paillasses où voisinent microscopes et tables de dissection. Sur des étagères, tu aperçois de multiples bocaux contenant des membres de diverses créatures : des yeux, des doigts… Tu ne t'attardes pas, ça te flanque la nausée.

En descendant sur la gauche, dans un espace carrelé de blanc, tu découvres une autre salle immense, une sorte de cube dans un rectangle dont les murs sont couverts de cylindres de verre de plusieurs mètres de hauteur contenant chacun… un monstre plongé dans un liquide bleu phosphorescent ! Tu évoquais le saint des saints, tu y es vraiment ! C'est l'endroit où les scientifiques ont dû concevoir le lézard géant qui a semé le chaos dans le zoo ! D'ailleurs, tu remarques qu'un des cylindres sur ta droite contient un lézard d'un mètre de hauteur qui ressemble trait pour trait à celui qui t'a attaqué il y a quelques minutes ! Mais il y a aussi des serpents géants, une bête qui te fait penser au monstre du Loch Ness, une tortue à la carapace rouge hérissée de piquants, un homme-loup, une sorte de méduse au visage humain… Tout cela te fait frissonner car, même s'ils sont enfermés, ces monstres sont bien vivants. Un moniteur enregistre leur rythme cardiaque à côté de chaque cylindre, et tu jurerais que la

méduse vient de te lancer un regard carnassier…

Au centre, plusieurs ordinateurs surveillent l'état de santé des créatures et, très certainement, commandent l'accès à ces cylindres. Tu t'avances pour mieux voir, et c'est alors qu'une voix de stentor retentit derrière toi :

– Je t'interdis de toucher à quoi que ce soit !

Tu fais volte-face et te retrouves nez à nez avec un petit homme chauve au visage profondément ridé.

– Je suis le directeur du laboratoire et je peux t'assurer que tu ne sortiras pas d'ici vivant, sale petite fouine ! hurle-t-il.

Rends-toi à la page 140 pour avoir une chance de le contredire…

Tu viens de débarquer dans une immense salle souterraine, que tu identifies comme la station principale du monorail qui serpente sous le zoo. C'est la cohue, on dirait un quai de métro à l'heure de pointe ! Ça tombe très bien : comme ça, personne ne remarque ton arrivée.

On est en train d'évacuer des employés du zoo, des scientifiques en blouse blanche et des administratifs en costume. Des gardiens armés procèdent à leur embarquement dans plusieurs trains cylindriques qui stationnent dans la gare. Une dizaine de rails s'enfoncent de part et d'autre dans de sombres tunnels. Il faudrait que tu parviennes à embarquer à bord de l'un d'eux, mais tu ne sais pas lequel et tu dois être discret. Pas question de te laisser guider par un garde, qui t'arrêterait aussitôt, s'il ne te plombe pas la cervelle avant…

Tu t'avances à travers la cohue, te frayant un chemin à coups de coude, lorsque tu tombes nez à nez avec… Sacha ! Il se jette aussitôt dans tes bras. Tu lui dis que tu es très heureux qu'il soit parvenu jusqu'ici ! Le savoir sain et sauf te redonne de l'espoir. Vous allez pouvoir conjuguer vos forces à présent, pour vous évader de ce lieu de cauchemar.

– Moi aussi, je suis super content de te voir ! s'exclame ton copain.

Tu lui demandes des nouvelles de son père, mais il n'en a pas, hélas. De toute façon, ce n'est pas le moment de parler, mais plutôt d'agir. Vous devez trouver un moyen d'embarquer dans l'un des monorails sans vous faire repérer. Vous réfléchissez sous la lumière crue des néons lorsque vous entendez un « *Pssst…* » provenant de votre droite. C'est un adolescent comme vous, qui vous fait signe de le rejoindre dans un coin sombre de la station, un peu à l'écart.

– Je suis Neil, le fils du propriétaire du Zoo Park, explique-t-il. Papa est devenu fou. Il faut absolument qu'on se barre d'ici et vite, parce

que le lézard, d'après ce qu'il m'a confié, ça n'est qu'un apéritif… Il n'aurait jamais dû voir aussi grand et construire cette annexe pour présenter des créatures légendaires et des monstres. Tout ça pour faire toujours plus de profit et gagner toujours plus d'argent…

Sacha s'impatiente devant ce garçon pâle aux longs cheveux blonds bouclés. Tu demandes à Neil pourquoi il vous a fait signe.

– Je connais un moyen de sortir du parc par le réseau souterrain. Mon père possède un monorail particulier, sur la voie 8, là-bas, tout au fond. Il nous conduira à l'extérieur du domaine. Je sais le démarrer. Mais il faudrait que vous m'aidiez à déjouer la surveillance des gardiens pour atteindre cette voie.

Si Neil te semble digne de confiance et que tu souhaites suivre son plan, va à la page 144.

Si tu préfères continuer avec Sacha et te passer des services de ce type que tu ne connais pas, va à la page 142.

Tu n'as fait aucun faux pas jusque-là, et il faut que ça dure. Tu continues donc à suivre l'agent de sécurité, qui te conduit dans le bureau de ton « père », Marc-Antoine Duch, le directeur du zoo, le grand manitou derrière ce long cauchemar. Vous remontez une suite de couloirs où se bousculent des flots d'employés pressés d'évacuer les lieux. Enfin, après avoir traversé un petit hall, vous vous arrêtez devant les portes vitrées d'un ascenseur. Tu remarques que le bouton d'appel que presse l'agent est en or massif.

– Ce ne sera plus très long, explique celui-ci. Ceci est un ascenseur privatif qui vous amènera directement dans le bureau de votre père, au quinzième étage. Monsieur le directeur vous y rejoindra.

Tu n'aurais pas cru que le bâtiment était aussi élevé. Puis il ajoute, en se courbant encore :

– Je vous souhaite une excellente fin de journée.

Il doit vivre dans un univers parallèle, celui-là !

Tu prends place à bord de l'engin, qui t'expédie en quelques secondes tout en haut de l'immeuble. En effet, les portes s'ouvrent directement sur un grand bureau, décoré de meubles épurés très design. Les chaises sont transparentes, et tous les objets sont de couleur blanche, grise ou noire. La pièce est déserte.

Tu t'avances alors vers l'immense baie vitrée qui offre à son occupant une vue à couper le souffle sur le Zoo Park, un panorama de 360 degrés.

Au-dehors, l'orage s'est arrêté. Le parc est coloré du rouge carmin et de l'orangé des flammes. Une multitude d'incendies se sont allumés à plusieurs endroits du zoo, les plus impressionnants provenant du parking. Tu assistes à plusieurs explosions successives. Le dôme de béton sur ta gauche, vers l'ouest, s'est entièrement fissuré et, médusé,

tu vois en sortir une horrible créature à la tête de poisson et au corps de gorille. Elle prend la direction du parc d'attractions, dans lequel des gardiens luttent pour faire regagner leurs cages aux animaux en liberté. C'est le chaos le plus total.

Tu as une pensée pour Sacha et son père. Tu espères qu'ils sont sains et saufs.

Délaissant le panorama, tu regardes les multiples documents posés sur la table de travail située au centre de la pièce. Il y a là des dessins et des photos de monstres hallucinants, tous plus hideux les uns que les autres, plusieurs rapports scientifiques ainsi qu'un plan de l'annexe du Zoo Park qui devait voir le jour prochainement.

Tu entends un bruit et tu te retournes. « Monsieur » entre alors dans le bureau.

Tu t'efforces de ne pas trembler pour faire face au directeur du zoo en page 146.

Tu ordonnes à Sacha de se tenir à l'écart et de se plaquer contre l'enceinte de l'arène pour éviter un mauvais coup. Toi, c'est une autre affaire. Tu vas devoir trouver le bon angle pour atteindre le savant fou. Celui-ci continue de ricaner, comme un possédé, et cela t'arrange car il ne vous prête plus aucune attention, obnubilé par le combat qui se déroule sous ses yeux.

Tu te saisis du filin, le soupèses pour doser au mieux ton effort et t'avances à la perpendiculaire de l'endroit où Wasserhammer se trouve. Tu prends ton élan, mais une patte du plésiosaure te frôle au dernier moment et t'oblige à reculer.

Vite ! Tu reviens à ta place et tu lances la pointe du filin dans la direction du savant fou. Elle cogne la passerelle mais n'atteint pas l'homme. Le filin dégringole. Tu dois réessayer, et vite, car, cette fois, Wasserhammer s'est aperçu de ta manœuvre. Heureusement, ton second lancer est le bon. Le scientifique se prend le crochet en plein dans les genoux et s'en trouve déséquilibré. Il tente de se retenir, mais il bascule irrémédiablement vers l'avant et tombe dans l'arène en poussant un grand cri.

Son corps tombe à tes pieds en émettant un bruit d'os cassés. Il est encore conscient.

– Sois maudit ! éructe-t-il en sortant de sa poche un boîtier noir qui ressemble à un smartphone.

Il presse le bouton qui se situe au centre de l'appareil et aussitôt, comme par magie, les deux créatures disparaissent dans un crépitement électrique.

– Nom de Zeus ! laisse échapper Sacha.

Le savant fou ne parvient pas à se relever, sa chute a été rude. Il souffre, mais il est trop fier pour ne pas vous expliquer ce qui vient de

se passer :

– Ces créatures, mon plésiosaure et mon Wendigo, étaient des hologrammes hyper sophistiqués que j'ai moi-même mis au point dans les laboratoires de recherche du zoo. Des hologrammes qui ne se contentent pas de projeter une image en trois dimensions, mais qui émettent aussi des sons, des odeurs, et même des vibrations dans l'air pour simuler leurs mouvements…

Tu comprends alors pourquoi le sol et les murs de l'arène ne sont pas recouverts du sang des deux monstres.

– Et dire que je me faisais une joie de révéler mes merveilles au public dans la nouvelle annexe du zoo… continue Wasserhammer. L'évasion de ce satané lézard, bien réel, lui, va tout faire rater !

Sacha, qui est pourtant mal en point lui aussi, prend le frêle scientifique dans ses bras. En vérité, Wasserhammer te semble plus fou que démoniaque.

– Nous allons vous aider à sortir de là, lui dit ton ami.

C'est alors que tu entends deux explosions consécutives. Tu te rapproches de Sacha en désignant le haut du dôme, qui se fissure sous vos yeux. Le béton est en train de s'effriter…

Cours à la page 149 pour affronter ce nouveau danger !

Tu veilles à te tenir éloigné des créatures, dont l'ardeur au combat s'est encore amplifiée. Tu observes attentivement la passerelle pour tenter de trouver un point d'accroche pour ton filin. Si le crochet tient bien en place, tu pourras escalader le mur et gagner la passerelle avec ton pote Sacha.

Ça y est ! Tu as repéré l'endroit idéal… Tu calcules mentalement la dose d'efforts pour ton lancer et tu réussis du premier coup.

– Tu es génial ! s'écrie Sacha.

Wasserhammer, le savant fou, continue de rire. Il semble exulter à la vue du combat qui se déroule sous ses yeux. Tu as hâte de remonter pour lui fermer son clapet, à celui-là.

Tu testes plusieurs fois la solidité de ta prise et tu commences ta difficile ascension. Le filin offre une bonne prise, mais les parois de l'arène sont très lisses et tes pieds glissent souvent. Tu dois te hisser quasiment à la seule force de tes poignets. Tu tires tant sur le filin qu'il finit – horreur ! – par céder ! Le crochet s'est détaché de la rambarde alors que tu étais parvenu à t'élever à dix mètres du sol et que tu n'avais plus que la moitié de la hauteur à gravir.

Le dernier son que tu entends n'est pas le cri d'effroi de Sacha, qui te voit te briser les os contre le sol sablonneux de l'arène. Non, c'est bien pire encore. C'est le bruit du crochet de fer qui tombe sur ton crâne.

CRAC !

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 66.

Le reptile te semble un peu moins agressif et agité que cette étrange bête velue. Enfin, tout est relatif et, au fond, les deux se valent en sauvagerie.

Tu te dis qu'en parvenant à te hisser sur son cou, tu atteindras plus facilement la passerelle et tu sortiras plus vite de cette arène maudite. Tu annonces à Sacha que tu te lances à l'assaut du cousin du monstre du Loch Ness.

– Je te suis ! souffle ton copain.

Tu t'accroches à l'une des pattes de la bête. Elle ne semble même pas remarquer ta présence, alors tu continues ton escalade. Tu dois te cramponner car la créature bouge beaucoup.

– Ah non, ah non ! hurle Jürgen Wasserhammer à travers les haut-parleurs. Ne va pas abîmer mon plésiosaure ! Je l'ai conçu en laboratoire en croisant les gènes d'une tortue, d'un serpent et d'un glouton, une petite loutre extraordinairement agressive à la dentition d'acier ! Mais j'ai peut-être trop forcé sur les gènes de glouton, je te l'accorde…

Ce fou repart d'un rire sardonique tandis que tu tentes d'atteindre l'épine dorsale du monstre. Mais sa peau est trop lisse, trop glissante, et tu fais un faux pas.

Le rire de Wasserhammer résonne encore dans tes oreilles lorsque tu chutes de la créature.

Ta nuque heurte violemment le sol et tu sombres irrémédiablement dans une inconscience qui n'est rien d'autre que l'antichambre de ta mort.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 66.

Apparemment, la créature velue offre une meilleure prise pour te hisser aussi haut que possible et t'extraire de cette arène. Il te faut empoigner une première touffe sur l'une des pattes du monstre, puis une autre, et encore une autre.

Tu te lances sans attendre, en indiquant à Sacha qu'il n'a qu'à t'imiter. Tu te jettes donc sur la patte droite tandis que la créature est acculée contre une paroi par la masse colossale de son adversaire. Sa fourrure blanche est solide, et tu gravis déjà deux bons mètres sans te faire trop secouer.

– Arrêtez immédiatement ! hurle la voix de Jürgen Wasserhammer à travers les haut-parleurs.

Tu baisses la tête et constates avec satisfaction que Sacha te suit de près.

– Arrêtez, vous allez abîmer le pelage de mon Wendigo ! Quelle réussite que cette créature, mes enfants ! Figurez-vous qu'elle est issue d'un croisement génétique de mon cru, effectué dans les laboratoires du zoo, entre un ours polaire, un bélier et un ratel, une belette assez agressive pour défier lions et léopards !

Tu te fiches bien des explications de ce malade. La liberté est là, au prix de ces derniers efforts.

– Et vous sentez son odeur de putréfaction ? Comme dans la mythologie canadienne, puisqu'il y est dit que ce monstre se nourrit de cadavres ! Une réussite totale, je vous dis…

Tu agrippes une touffe sur l'épaule de la créature. Ensuite, puisque ses semblants de joues sont les seuls endroits glabres de son anatomie, vous devrez saisir l'une des cornes, la gauche pour toi, la droite pour Sacha, qui se déporte car il a compris la tactique. Grâce au mouvement de balancier, vous aurez l'élan nécessaire pour sauter sur

la passerelle.

Quelle épopée !

– Non ! hurle Wasserhammer. Pas les cornes ! C'est le membre le plus fragile de son anatomie ! Je n'ai rien trouvé de mieux que le bélier et…

Vous continuez pourtant à vous balancer au bout des cornes. Il faut saisir le point de rupture, la vitesse à laquelle vous pourrez vous élancer pour réussir votre saut.

Sacha se lance en premier. Tu vois son corps robuste s'élever dans les airs et retomber lestement sur la passerelle de fer dans un grincement.

– À ton tour ! hurle-t-il.

Mais tu n'en auras pas l'occasion car la corne gauche du Wendigo, celle à laquelle tu es accroché, se détache de la tête de la créature sous l'effet de la force centrifuge, et c'est en la tenant entre tes mains que tu valdingues dans les airs jusqu'à la passerelle. Ton atterrissage est plus rude que celui de ton ami. Tu te cisailles les genoux et roules à terre. Ta tête cogne violemment le sol, mais tu restes conscient.

Jürgen Wasserhammer n'est qu'à quelques mètres de vous. Il ne rit plus. Non pas à cause de votre présence, mais parce que, dans l'arène, le plésiosaure est parvenu, à l'aide de ses dents acérées, à arracher la tête du Wendigo.

Que vas-tu faire ?

Régler tes comptes avec le savant fou et le menacer avec la corne de sa créature pour le forcer à vous montrer la sortie ? C'est en page 152.

Ou bien le laisser à sa déception et te débrouiller seul avec Sacha ? C'est en page 151.

Sacha et toi vous ruez ensemble vers la porte dérobée qu'a désignée ton ami. Vous devez être prudents car le combat continue non loin de vous et les blessures mutuellement infligées par les créatures décuplent leur rage. D'un coup de dents, le plésiosaure sectionne net une griffe du Wendigo. La créature meurtrie lâche un cri déchirant.

– Regarde, dit Sacha, qui se concentre sur l'essentiel. Tu vois, ici, ce fin trait noir sur le blanc ? C'est l'ouverture.

Vous tentez de forcer l'entrée en y glissant vos doigts, vos ongles, mais rien à faire. Tu décides de t'élancer pour la percuter de ton épaule robuste, mais la porte ne bouge pas d'un millimètre.

– On fait fausse route, souffle Sacha.

Pas si sûr. Tu as subitement une idée. Avec beaucoup de courage, tu récupères la griffe sectionnée du Wendigo qui n'est qu'à quelques mètres de toi. Elle est couverte d'un sang épais, à moitié coagulé, mais tu passes outre. Tu n'as pas besoin d'expliquer ton plan à ton ami, il l'a deviné. Vous introduisez l'extrémité de la griffe dans le petit filet d'ouverture de la porte et faites pression pour essayer de la faire bouger. L'ongle est si solide que la porte commence à coulisser de quelques centimètres.

– Encore, encore, sinon on ne passera pas, te glisse Sacha, à bout de souffle.

Ça y est ! Les vingt centimètres sont ménagés, et vous pouvez vous engouffrer dans l'ouverture. Le seul problème, c'est que si vous lâchez tous les deux en même temps, la porte va se refermer aussi sec !

– Vas-y en premier ! lance Sacha. Tu trouveras peut-être un mécanisme pour l'ouvrir depuis l'intérieur. Ou bien ce taré de Wasserhammer l'ouvrira une fois le combat terminé. Et sinon je compte sur toi pour venir me rechercher…

Le temps n'est pas à l'hésitation ni aux politesses. Ton ami est épuisé, alors c'est à toi d'y aller, et maintenant.

Tu t'élances et exécutes une belle roulade pour pénétrer dans la pièce située derrière l'arène. Aussitôt, la porte se referme.

La pièce est faiblement éclairée par un néon. Tu ne trouves aucun mécanisme pour rouvrir la porte, alors tu t'engouffres dans un tunnel qui mène à un escalier.

Au pied de celui-ci, quelle n'est pas ta stupeur en découvrant… une station du monorail souterrain qui circule sous le zoo !

Un train cylindrique stationne dans cette gare. Tu dois l'emprunter dans n'importe quelle direction. C'est ta seule chance de t'échapper et de revenir plus tard porter secours à Sacha.

Tu montes alors dans la cabine de pilotage. Le poste de commande te fait penser à la manette de ta console de jeux vidéo. Tu presses le bouton vert « START », puis tu donnes de la puissance à l'aide d'une manette ronde que tu pousses vers l'avant.

Après quelques secousses, la machine se met en branle.

Le monorail progresse bientôt à une vitesse folle. Les roues produisent des étincelles d'or sur les côtés du train. Il vibre, et toi avec. Tu perçois toute la force de l'engin jusqu'au tréfonds de ton être.

Et puis, soudainement, il ralentit sans que tu aies entrepris la moindre manœuvre et débouche dans une salle où une vive lumière t'aveugle aussitôt.

Va à la page 110 pour débarquer…

La vétérinaire est une employée du zoo, tu ne peux donc pas lui accorder pleinement ta confiance. Tu replonges dans la végétation luxuriante pour ne pas te faire tirer dessus par les gardes tandis que le docteur Algo s'élance au volant de la voiturette électrique. Tu la vois slalomer pour éviter les balles, avant de disparaître à son tour dans un sentier à travers la jungle. Dans un cri.

Un cri de la jeune femme ? Tu n'en es pas certain, mais il se pourrait qu'une balle l'ait atteinte. Les gardiens continuent de tirer et tu te mets à courir pour mettre un maximum de distance entre toi et ce bataillon de la mort.

L'orage a perdu de son intensité et tu distingues même quelques rayons de soleil qui commencent à percer la couverture noire des nuages.

Le beau temps va-t-il ramener un peu de quiétude dans le zoo ? Tu en doutes, tellement les dégâts sont colossaux. À commencer par les cages, qui, pour la plupart, ont été défoncées par les animaux en furie… ou par le lézard géant, qui les a trouvées sur sa route avant de croiser la tienne ? Tu ne le sauras certainement jamais.

Tu remarques que tous les animaux n'ont pas fui en direction du parc d'attractions : un éléphant erre comme une âme en peine devant l'île des hippopotames, les quatre pattes dans l'eau croupie, et un groupe de six gorilles s'amuse à mettre à sac un stand de vente de boissons. L'un d'eux a englouti une telle quantité de soda qu'il fait des bulles…

Un drone passe au-dessus de toi. Mauvaise nouvelle… Les gardiens ne vont pas tarder à rappliquer.

Tu te demandes si les derniers occupants du zoo ne pourraient pas t'offrir une aide plus que précieuse… Le docteur Algo t'a informé que

les vigiles avaient reçu pour ordre de ne tuer aucun animal. Seulement les intrus humains.

Deux idées étonnantes germent alors en toi. Il te faut en choisir une, et une seule.

Si tu souhaites passer un pacte avec l'éléphant, monter sur son dos et t'engouffrer dans la jungle, où tu progresseras plus vite grâce à ta position élevée, va à la page 154.

Si tu préfères rester sur le plancher des gorilles et courir dans l'ombre avec le groupe de primates, qui vont, à coup sûr, faire reculer les gardiens, va à la page 156.

Tu essaies de rabattre le harnais de sécurité sur tes épaules mais c'est impossible ! La gravitation t'en empêche. Le train ne décélérera pas dans les airs. Il prend même de la vitesse. Où vas-tu atterrir ? Il est trop tard pour sauter, à présent : il n'y a plus d'eau, la rivière des rapides est passée, et le bassin du spectacle des otaries et des dauphins est trop éloigné. Tu te lèves alors pour tenter une dernière fois d'abaisser le harnais.

Très mauvaise idée.

Te voilà projeté dans les airs, sans la moindre protection. Le wagon des montagnes russes file sans toi.

Ton cœur lâche avant que tu ne te fracasses sur le sol.

Et c'est tant mieux.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 73.

La décision est périlleuse, mais tu ne vas pas rester les bras croisés à attendre la mort dans ce cercueil volant ! En une fraction de seconde, tu te redresses, enjambes la rambarde et sautes en direction des « Rapides de la jungle ». Le wagon poursuit sa route tandis que tu es en chute libre. Tu le vois se disloquer dans les airs une centaine de mètres plus loin.

Tu bats des bras et des jambes dans un réflexe un peu idiot tout en vérifiant que la rivière se trouve bien en dessous de toi. Tu cries au moment de l'impact.

PLOUF !

Tu plonges dans l'eau glacée et tu bois plusieurs fois la tasse. Il te faut une bonne minute pour parvenir à sortir définitivement la tête de l'eau. Entraîné par le courant factice de la rivière, tu es bringuebalé d'une paroi à une autre, et tu te cognes la tête à plusieurs reprises contre une de ces grosses bouées jaunes que tu affectionnes tant en temps normal.

Tu es vivant ! Et en un seul morceau ! Tout juste avec quelques ecchymoses sur le visage et le corps, rien de grave. Mais impossible de te stabiliser et tu continues à dévaler la rivière à grande vitesse ! La dernière descente te replonge la tête sous l'eau durant de longs instants. Une bouée te heurte et tu cries à nouveau. Un enfer, que cette baignade forcée… Et puis les eaux deviennent subitement plus calmes et, au moment d'émerger, tu vois une main qui se tend vers toi.

Un gardien ? Ton cœur saute dans ta poitrine.

Mais non, c'est un adolescent tout comme toi. Et, auprès de lui, Sacha ! Oui, tu retrouves ton copain Sacha ! Une fois sorti de l'eau, tu te jettes dans ses bras.

– Je suis si heureux que tu ailles bien ! s'exclame-t-il. On a vu ton

wagon sortir des rails des montagnes russes… Tu m'as fait la peur de ma vie !

Tu te débarrasses de ton tee-shirt trempé. Puis tu lui demandes des nouvelles de son père, mais il n'en a pas, hélas.

– On ne va pas s'attarder là, souffle l'adolescent que tu ne connais pas. Ces satanés gardiens nous recherchent, il faut décamper au plus vite…

Devant ton regard méfiant, il se présente aussitôt.

– Je m'appelle Rayan. Je fais partie d'une association écologiste. On mène des opérations coups de poing pour punir les entreprises qui ne respectent pas la nature. Comme ce Marc-Antoine Duch, le patron du Zoo Park. On avait entendu des rumeurs selon lesquelles il pratiquait en secret des manipulations génétiques pour créer des monstres, et on en a eu la preuve avec le lézard sorti du dôme après notre intrusion…

Tu lui demandes si lui et les autres membres de son association sont à l'origine de tout ce chaos.

– Non, c'est Duch. Nous, nous sommes là pour faire prendre conscience aux citoyens que ce genre d'endroit représente un vrai danger pour tous…

Mais Rayan n'a pas le temps de développer. Tandis qu'un drone s'élève dans les airs et vous survole, plusieurs balles sifflent à vos oreilles. Des vigiles se dirigent droit vers vous.

– Planquez-vous ! hurle le jeune militant en te tendant un revolver.

Tu as une seconde pour réagir.

Si tu privilégies la fuite, saute à nouveau dans l'eau tumultueuse des « Rapides de la jungle » et fonce à la page 158.

Si tu en as plus qu'assez de fuir et que tu préfères riposter, utilise ton arme en page 160.

Tu actionnes le système de projection tout de suite après avoir saisi le boîtier. Le Mothman se matérialise devant toi : il est terrifiant, et tu te félicites de ton choix. Son corps et ses ailes tout noirs te font frissonner bien que tu saches qu'il ne s'agit que d'un hologramme. Mais ce sont surtout ses yeux rouges qui inspirent la terreur. On dirait qu'ils sont à même de tirer des rayons paralysants ou, pire, fatals…

Tu te diriges vers la sortie du laboratoire, toujours vêtu de ta blouse blanche. Tu suis le Mothman, et les rares personnes qui se trouvent encore dans les lieux s'écartent sur ton passage, le regard apeuré. Un homme s'évanouit même en criant : « Le Mo-mo… le Mo-mo… le Mothman ! » Tu décides d'emprunter l'escalier par lequel tu es entré dans le laboratoire secret. À la surface, les gardiens détalent comme des poules mouillées en apercevant la créature. Tu as trouvé comment activer les effets sur le boîtier et tu lui fais pousser des cris à intervalles réguliers. Tu lui fais aussi exécuter une figure très impressionnante, dans laquelle il bat des ailes pour s'élever et revient frapper le sol avec férocité.

Tu contournes enfin le bâtiment administratif. Il ne pleut plus et, si le ciel est encore bien noir, au moins tu es épargné par la pluie.

Comme tu le pensais, il y a bien une route qui part du siège du Zoo Park vers l'extérieur du domaine. Mais celle-ci a l'air coupée un peu plus loin par plusieurs véhicules des forces de l'ordre. Tu reconnais le sigle de la police d'élite. Ils ont été appelés pour sécuriser le zoo. Tu hausses les épaules. Peu importe, eux aussi auront peur du Mothman et ils te laisseront passer.

Grave erreur de jugement !

Les policiers ne sont pas habitués à voir des créatures fantastiques, contrairement aux scientifiques et aux gardiens du zoo. Et dès qu'ils

aperçoivent l'homme-papillon aux yeux rouges, ils tirent de grandes rafales de mitraillettes dans sa direction.

Si les balles traversent l'hologramme, il en est autrement de ton corps d'adolescent, foudroyé.

Ton aventure s'arrête ici.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 79.

D’après l’illustration figurant sur le boîtier, tu pressens qu’elle va faire forte impression sur tes ennemis. Tu appuies sur le bouton et l’hologramme du Minhocão se compose devant toi.

C’est une horrible créature, un ver à la peau écailleuse noire et visqueuse, et aux extrémités absolument épouvantables, notamment sa tête, barrée d’une bouche béante qui lui permet d’avaler la terre lorsqu’il creuse des tranchées sous le sol.

Tu te mets aussitôt en route vers la sortie du laboratoire en empruntant le même chemin qu’à l’aller. Contre toute attente, le ver géant ne provoque pas la peur ni au moins la stupeur chez les scientifiques que tu croises. Tu en vois même qui sourient à sa vue. Il faut dire que le ver avance mollement à tes côtés, en soulevant ses anneaux, et que cela a quelque chose de grotesque. Et puis avec toi qui le suis, on dirait presque que tu le tiens en laisse…

Tu gravis sans encombre l’escalier qui te mène à l’air libre, mais un gardien armé t’interpelle aussitôt :

– Hé, toi ! Qu’est-ce que tu fiches ici ?

Malgré ta blouse blanche, ton jeune âge te trahit. Mais il n’avait pas encore vu le ver, et dès que celui-ci émerge de l’escalier, rampant sur le sol encore humide malgré la fin de l’orage, il recule de plusieurs pas en disant :

– C’est bon, c’est bon, pas de souci…

Tu décides donc de contourner les bâtiments administratifs, à la recherche d’une route te permettant de sortir du zoo. Et tu avais vu juste : il y en a bien une ! Mais elle est barrée par les forces de l’ordre, des camions de pompiers et des véhicules blindés de la police d’élite, qui veille à ce qu’aucune créature telle que le lézard ne sorte par cette issue.

Tu hésites un moment, car tu as peu de chances d'impressionner les policiers avec ton ver.

Le Minhocão, lui, décide à ta place de la tactique à suivre et s'engouffre dans la jungle environnante. Tu te souviens alors que ces hologrammes ne sont pas uniquement visuels mais qu'émanent d'eux sons et odeurs. Peut-être aussi sont-ils doués d'intelligence ?

Tu as la réponse à cette question en voyant le ver s'orienter dans la jungle comme s'il la connaissait depuis toujours. Au bout d'un bon kilomètre, il s'arrête pile devant un pan de grillage percé d'un trou, juste assez large pour que tu puisses passer au travers et, enfin, fuir cet enfer.

Te voilà libre ! Ton seul regret est de ne pas avoir Sacha et Anton à tes côtés. Tu espères de tout cœur qu'ils sont eux aussi sains et saufs.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

– C'est l'œuvre de ma vie, déclare le directeur du laboratoire en ouvrant grand ses bras face au décor. Toutes ces créatures sont comme mes petits bébés, qui deviendront mes enfants plus tard, si Dieu le veut bien…

Cet homme est fou à lier. Non seulement ce qu'il dit n'a aucun sens, mais son regard aussi est celui d'un dément.

– Pour l'instant, Dieu m'a abandonné, et je vais être obligé à mon tour d'abandonner mes chéris… Mais pour un temps… juste quelques jours… quelques semaines au pire… Honte à mes collègues, d'avoir laissé s'échapper Reptok du dôme… Reptok… Mon gros lézard, l'une de mes plus sensationnelles réussites…

C'est à cet instant qu'il sort de sa blouse blanche un petit pistolet, qu'il braque sur ta poitrine.

– Et toi, que fais-tu donc ici ? Est-ce toi, le responsable de tout ce capharnaüm ?

Tu lui assures que non et lui dis la vérité. Tu n'es qu'un simple visiteur qui cherche à fuir cet enfer. Tout comme lui, en somme.

– Oui, ricane le vieil homme. Sauf que tu en as trop vu… et que tu vas t'empresser d'aller tout raconter aux autorités une fois dehors… Alors il est hors de question que je te laisse sortir vivant de mon laboratoire !

Il tend un peu plus son bras et s'apprête à appuyer sur la détente. Tu n'as plus une seconde à perdre si tu veux en réchapper !

Vas-tu bondir sur lui pour tenter de le neutraliser et de lui faire avouer l'endroit par lequel il s'apprêtait à prendre la fuite ? C'est en page 163.

Ou bien préfères-tu sauter sur le côté, te dissimuler derrière les ordinateurs, et essayer d'ouvrir plusieurs cylindres pour libérer des créatures et semer le chaos dans le laboratoire ? C'est en page 165.

Tu fronces les sourcils, et c'est Sacha qui se charge de décliner l'offre de Neil.

– Non merci, on préfère se débrouiller seuls.

Neil hausse les épaules et s'éloigne aussitôt.

Bon… Comment allez-vous faire à présent ?

Tu ne parviens pas à trouver un plan qui tienne la route. Sacha tranche :

– On va repérer le gardien le moins consciencieux parmi ceux qui s'occupent de vérifier les identités et se présenter devant lui.

Après les avoir rapidement scrutés, vous optez pour celui qui gère l'embarquement sur le quai numéro 4.

Vous vous frayez un chemin dans la foule des employés et ne tardez pas à vous retrouver devant le contrôleur. Mais avant même qu'il vous demande vos papiers, tu vois Sacha pousser une jeune femme devant lui. La victime crie et tombe dans l'espace entre le train et le quai. Le gardien abandonne aussitôt son poste et se précipite au secours de l'employée. De votre côté, vous entrez sans encombre dans le monorail.

Sans encombre, ou presque.

Un autre gardien vous a vus et se met à siffler en vous pointant du doigt.

– Arrêtez-les ! Là, les deux adolescents !

C'est un fiasco ! On vous arrête aussitôt. Vous êtes jetés sans ménagement dans deux cellules sombres, et ce n'est que deux heures plus tard qu'un homme qui se présente comme étant le directeur du zoo vient vous parler en personne.

– Aucun visiteur ne sortira d'ici, pour la simple et bonne raison que personne à l'extérieur ne doit apprendre ce qui s'est passé dans le zoo

aujourd'hui…

Il éclate alors d'un rire sardonique.

Vous n'êtes pas près de revoir la lumière du jour…

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 95.

Tu acceptes l'offre de Neil, et Sacha partage ton enthousiasme.

Neil se frotte les mains.

– On va enfin pouvoir se barrer de cet enfer sur terre, dit-il. Bon, il faut atteindre la voie numéro 8. C'est là où se trouve le monorail privé de mon paternel. On devrait arriver à s'y rendre sans se faire repérer, dans ce bazar ambiant.

Il marque une pause.

– Mais attention, le monorail est gardé par deux types. Je vous laisse les neutraliser. Comme ça, moi, je serai plus rapidement opérationnel aux commandes.

Tu approuves la répartition des rôles, et vous prenez aussitôt la direction de la voie 8. En effet, le monorail en question, qui se distingue des autres par une carrosserie en argent et des portes en or massif, est surveillé par deux hommes à la mine patibulaire. Tu chuchotes à Sacha la tactique que tu viens de mettre en place, et vous vous faufilez discrètement en contrebas, sur la voie. Là, en tendant les bras, vous êtes capables d'agripper les bottes des deux gardes aux chevilles. C'est ce que vous faites, en parfaite synchronisation ! Les deux hommes n'ont même pas le temps de s'étonner car ils se retrouvent déjà étendus sur la voie, groggy après cette chute. Vous finissez le travail en les assommant par un coup de manchette sur la nuque.

Neil est déjà aux commandes du monorail. Vous le rejoignez aussitôt. La machine vrombit, prête à partir ! Il actionne les aiguillages d'une main experte, et vous partez deux secondes plus tard en lâchant derrière vous une immense gerbe d'étincelles qui aveugle tout le monde dans la gare.

– Au bout du tunnel, c'est la liberté ! s'exclame le fils du directeur.

Sacha et toi l'aurez bien méritée !

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Marc-Antoine Duch entre dans son bureau mais, dès qu'il te voit, il fait un pas en arrière.

– Tu n'es pas mon fils ! s'exclame-t-il.

Tu le lui confirmes, un peu ironiquement.

– Je suis entouré d'incapables ! continue-t-il. Mais alors où est Neil ? Sais-tu où il se trouve ?

Tu secoues la tête. Tu n'en sais rien et, franchement, tu t'en fiches complètement. Le directeur du zoo n'a pas l'air d'avoir peur de toi. Il faut dire que l'homme est un vrai colosse : il doit mesurer plus de deux mètres et peser pas loin de cent vingt kilos – et tout en muscles, ou presque.

Le directeur revient derrière son bureau et se laisse tomber dans son lourd fauteuil de cuir. Il se prend la tête à deux mains.

– Qui es-tu, toi, au juste ? Un de ces militants écologistes qui ont mis mon zoo à feu et à sang cette après-midi ?

Tu t'avances vers lui et lui réponds que tu n'es qu'un simple visiteur resté prisonnier de cet enfer et qui ne désire qu'une chose : fuir cet endroit et rentrer chez lui.

Duch ricane.

– Ça, ça ne risque pas !

Il se lève et se plante devant la baie vitrée. Le lézard est toujours là, debout, vaillant, malgré les efforts des gardiens pour le stopper.

– Je ne sais pas précisément qui est à l'origine de ce chaos. Le dôme a explosé, Reptok en est sorti, et nous avons eu du mal à contenir les autres créatures. Tous les autres animaux « classiques » se sont échappés de leurs cages et ont détruit la plupart des attractions. Mes scientifiques ont fui les laboratoires, je suis un homme fini… Peut-être que des associations écologistes sont à la manœuvre, ou bien les

services secrets pour me punir d'avoir lancé ce programme de manipulations génétiques… Quoi qu'il en soit, peu importe à présent… car je vais tout faire sauter.

Il saisit ton poignet d'une main ferme et te traîne jusqu'à son bureau. Là, il balaie de sa main plusieurs dossiers et révèle un petit boîtier incrusté dans son plan de travail. Toujours en te tenant, il l'ouvre à l'aide d'une clé, et tu peux alors voir ce qu'il contient : un gros bouton rouge et, dessous, un petit clavier à dix chiffres et son écran.

– C'est pour cette raison que je voulais faire venir mon fils : pour qu'il presse ce bouton à ma place. Je n'aurai pas la force de détruire d'un geste ce que j'ai mis trente longues années à bâtir.

Il te fixe intensément, d'un regard de colère et de tristesse mêlées.

– C'est donc toi qui vas presser ce bouton ! crie-t-il. Tu ne risques rien, et moi non plus. Ce sont des vitres spéciales qui résisteront à l'explosion, tout comme les murs porteurs de l'immeuble. Nous serons les deux seuls survivants, alors appuie ! Appuie !

Il colle ton majeur sur le bouton, mais tu résistes.

– Appuie ou je te tue !

Tu te liquéfies sur place.

Tu appuies ? Rends-toi à la page 171.
Ou tu refuses ? Rends-toi à la page 167.

Ces explosions, elles, ne représentent pas un nouveau danger, bien au contraire… Et vous êtes fous de joie, Sacha et toi, lorsque vous voyez des membres des forces d'élite de la police accourir sur la passerelle.

– Là ! Là ! En bas ! crie Sacha.

Les policiers ne tardent pas à vous apercevoir, vous deux et le scientifique blessé. Des hommes vêtus de noir de la tête aux pieds, mais pacifistes ceux-là, descendent en rappel sur des filins pour venir à votre secours.

– Vite ! déclare celui qui doit être le chef du groupe. Le dôme va bientôt s'effondrer ! Il faut sortir d'ici le plus rapidement possible !

Chacun des membres de l'escadron prend l'un d'entre vous dans ses bras, puis remonte le long des filins comme si vous pesiez le poids d'une plume de vautour.

Alors que vous êtes en sécurité à l'extérieur, le dôme s'écroule dans un fracas assourdissant. Une épaisse poussière blanche s'élève aussitôt au-dessus de la jungle.

Sacha demande à l'un des policiers s'ils ont retrouvé un certain Anton sain et sauf. Après avoir consulté une liste sur une tablette tactile, l'homme le rassure : son père est bien vivant !

Et si Jürgen Wasserhammer, lui, pleure toutes les larmes de son corps, Sacha et toi êtes soulagés d'être encore en vie.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

La vengeance n'est jamais bonne conseillère. Tu jettes la corne du Wendigo et décides donc de laisser Jürgen Wassermammer à ses démons et de sortir au plus vite du dôme pour tenter de recouvrer votre liberté. À deux, en conjuguant vos forces et vos intelligences, à Sacha et à toi, ce sera forcément moins difficile !

Mais tu sembles avoir oublié un peu vite le quatrième acteur de cette tragédie : le plésiosaure en personne ! Galvanisé par sa victoire sur le Wendigo, qu'il a proprement décapité, il est parvenu à hisser ses pattes de devant sur la passerelle, au prix d'un effort colossal, et lorsque tu te retournes, alerté par le bruit, ce sont ses dents pointues, dégoulinantes de sang, que tu découvres devant toi.

SLURP !

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 89.

Tu t'avances vers Jürgen Wasserhammer, l'air menaçant, avec la corne du Wendigo au bout de ton bras. Sacha est à tes côtés. Il joint la parole au geste :

– Fini la rigolade, monsieur le savant, crache ton ami. Maintenant, vous allez nous dire comment sortir de là…

Wasserhammer ne se fait pas prier :

– Il y a un héliport de l'autre côté du dôme… L'escalier qui monte, là…

Il désigne un point dans l'obscurité. En effet, un escalier en fer noir part de la passerelle, puis serpente pour atteindre l'autre côté du dôme en enjambant l'arène.

Vous vous précipitez sur les premières marches. Plus bas, le plésiosaure est en train de déguster paisiblement le cadavre de son ancien adversaire.

– Halte !

Un gardien vous fait face, son fusil braqué dans votre direction.

– Pas un pas de plus, souffle-t-il.

Mais tu en as assez ! Assez de te laisser dicter ce que tu as à faire par ces maudits gardiens. Tu t'élances vers lui et, en un éclair, le fais passer par-dessus bord. Le malheureux tombe quelques mètres plus bas, sur la passerelle inférieure. Il s'est évanoui. Sacha n'a pas perdu son temps et a récupéré l'arme du gardien.

Vous continuez votre route et ne tardez pas à trouver la sortie. Comme prévu, vous débouchez sur une plateforme et un hélicoptère, dont les rotors tournent déjà.

Vous vous avancez et Sacha n'hésite pas un instant à menacer le conducteur de son fusil afin qu'il se montre conciliant. Celui-ci ne fait pas de manières devant vos regards pleins de détermination.

– Vous voulez aller où ? demande-t-il une fois que vous avez pris place à ses côtés, à l'avant.

Tu indiques l'horizon, là-bas, quelque part… Peu importe, tant que vous vous éloignez du zoo.

L'engin s'élève alors dans les airs et, trois minutes plus tard, tu peux serrer fort Sacha dans tes bras. Vous vous en êtes sortis sains et saufs !

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Le gros pachyderme te semble le plus à même de t'aider. Tu n'hésites pas un seul instant de plus et rentres dans les eaux boueuses du petit lac où il se trouve. Arrivé près de l'éléphant, tu ne lui demandes pas son autorisation et tu commences à l'escalader. L'animal ne réagit pas. Tout juste lève-t-il sa trompe pour laisser échapper un faible barrissement.

Une fois installé sur son dos, tu t'agrippes à une touffe de poils et tu le talonnes légèrement en lui parlant. L'animal a l'air de comprendre tes intentions : il sort de l'étang pour s'engouffrer immédiatement dans la partie de la jungle la plus dense. Les gardiens, alertés par le drone, débarquent, mais trop tard, tu as déjà disparu.

Cinq minutes plus tard, tu as les vertèbres et les fesses en compote, mais le mammifère t'a emmené à l'extrême limite du parc. Il s'est même adossé à la clôture pour faciliter ta descente hors des limites du zoo, et tu ne te fais pas prier.

Ça y est, tu es sorti !

Il t'a à la bonne, cet éléphant ! Tu caresses ton nouvel ami en espérant fort que Sacha, ton vieux copain, et son père sont sains et saufs.

Puis tu t'élances dans la campagne, ivre de ta liberté retrouvée !

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Une fois le stand de boissons totalement ravagé, les six gorilles se mettent en quête d'une nouvelle occupation à la hauteur de leur force et de leur réputation.

Alors qu'un groupe de gardiens s'avance vers eux en voulant s'approcher de toi, les primates vont directement au contact et commencent à balancer leurs puissantes mains dans la figure des hommes.

– Ne tirez pas ! crie leur chef. Ordre nous a été donné de ne pas tuer ni même blesser les animaux !

Toi, tu observes le combat, caché derrière une paroi de la boutique. Ta décision était donc la bonne, tu as bien fait de préférer les gorilles à ce pauvre éléphant. D'ailleurs, au bout de deux minutes d'un combat inégal, tous les gardiens gisent à terre, très mal en point.

Tu sors alors de ta cachette. Le bruit de tes pas a attiré l'attention des grands singes. Ils se retournent et te regardent, l'air agressif.

Tu leur souris et leur fais signe de continuer leur route. Tu leur dis que tu vas les suivre.

Mais quelle différence peuvent-ils bien faire, dans leurs tout petits cerveaux, entre un adolescent tel que toi et un gardien armé ?

Le groupe de primates se rue aussitôt sur toi. Tu ne pourras pas lutter, tu seras leur jouet pendant quelques instants…

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 59.

Tu ne te sens pas d'attaque pour un combat à l'arme à feu. Tu te jettes dans l'eau glacée des « Rapides de la jungle » et le courant t'emporte aussitôt, te bringuebalant à nouveau dans tous les sens. Sous l'eau, tu parviens à rouvrir les yeux et tu distingues une autre forme humaine près de toi… C'est Sacha ! Il t'a suivi, et tant mieux ! Vous ne serez pas trop de deux pour faire face aux prochains périls.

Vous vous retrouvez au tout début du parcours et vous arrivez bientôt à l'endroit où les bouées sont hissées en hauteur grâce à un escalier mécanique en bois. Est-ce le moment de sortir la tête de l'eau ?

Impossible. Ce ne sont plus les balles des gardiens qui vous menacent, désormais, mais les aigles et les vautours échappés de la volière, qui viennent vous griffer la tête dès que vous tentez d'émerger. Maudits oiseaux !

Tu plonges alors dans la rivière pour en explorer le fond. Tu aperçois sur une des parois une grille qui pourrait bien céder si vous vous y mettez à deux, ton ami et toi… et vous réussissez !

Le conduit qui s'ouvre alors est entièrement immergé. Vous remontez prendre un peu d'air avant d'y pénétrer et, quelques mètres plus loin, celui-ci débouche sur un bassin. Vous voilà tirés d'affaire !

Vous vous trouvez à présent dans le réseau de canalisations souterraines du parc. Et, après avoir repéré un plan du réseau dessiné sur une plaque de fer clouée sur un mur, ça n'est plus qu'un jeu d'enfant pour vous. Vous partez en direction du raccordement au réseau général, qui se situe à l'extrême nord-est du parc… et, surtout, hors de ses limites.

Lorsque vous sortez enfin à l'air libre, Sacha et toi poussez un cri de joie.

Vous êtes sortis indemnes du zoo de tous les dangers ! En espérant qu'il en soit de même du père de Sacha…

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t'en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Fou de rage, tu vises aussitôt le premier gardien qui se présente devant toi et tu appuies sur la détente. Le recul de l'arme te surprend et ta balle part dans les airs sans toucher personne.

– À couvert ! hurle le jeune militant écologiste. Sinon tu vas te faire plomber !

Mais tu n'es pas assez rapide. Peut-être l'épuisement ?

Cette lenteur t'est malheureusement fatale et tu ne tardes pas à tomber sous les balles des nombreux gardiens venus à la rescousse du premier.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 98.

Tu te faufiles avec dextérité jusqu'à te hisser à la hauteur de cet escalier qui s'enfonce dans le sol. Tu dois choisir le moment opportun pour ne pas être vu par les gardiens qui pullulent devant les bâtiments administratifs. Tu remarques que les deux patrouilles qui surveillent ce secteur passent à intervalles réguliers en respectant un itinéraire bien précis. Durant trois secondes très exactement, tous ces hommes tournent le dos à l'escalier… et c'est justement maintenant !

Une… Tu bondis hors de la jungle.

Deux… Tu cours à grandes enjambées vers l'escalier.

Trois… Tu sautes les six premières marches d'un coup.

Tu serres le poing pour te féliciter de ta prouesse. Tu as parfaitement exécuté cette manœuvre périlleuse, et te voilà prêt à découvrir ce qui se cache derrière cette porte.

Tu fais très attention au moment de descendre cet escalier qui s'enfonce dans la terre. Les marches en acier sont très glissantes, et il ne manquerait plus que tu te casses la jambe ou même la cheville.

Évidemment, la porte est fermée, mais tu ne tardes pas à entendre un grincement qui t'indique son ouverture depuis l'intérieur. Tu te tapis dans un coin sombre pour laisser passer le garde qui en sort, puis tu te faufiles comme une ombre à l'intérieur avant que la porte ne se referme.

Tu es enfin au sec ! À première vue, tu viens de débarquer dans ce qui semble être les prémices d'un laboratoire souterrain. Tu distingues plusieurs salles en enfilade séparées par des sas et dans lesquelles tu aperçois du matériel scientifique hypersophistiqué. Mais ton répit n'est que de courte durée. En fait, tu n'en as même pas car un groupe constitué de deux hommes et deux femmes en blouse blanche se dirige vers toi.

Tu as une seconde pour prendre une décision.

Te cacher sous la table la plus proche. Dans ce cas, rends-toi à la page 76.

Ou foncer dans les tréfonds du laboratoire par un couloir qui s'ouvre sur ta droite. Dans ce cas, c'est en page 79.

Tu te rues sur le patron du laboratoire sans hésiter un seul instant. Ton attaque surprise le prend de court et il n'a même pas le temps de tirer une balle avec son pistolet. Tu lui rentres dedans, et il lâche son arme avant de rouler sur le sol. Tu te jettes sur lui et l'agrippes par le col de sa blouse.

– Je ne te dirai rien de plus ! bafouille le vieil homme.

Tu lui demandes plusieurs fois où se trouve l'issue la plus sûre pour sortir du laboratoire, mais il tient bon et ne lâche rien. L'espace d'un instant, tu le vois farfouiller dans l'une de ses poches. Tu veux l'en empêcher, mais trop tard ! Il sort un Taser miniature et t'envoie dans le ventre une décharge de deux millions de volts. Tu perds aussitôt l'équilibre et glisses sur le sol, inconscient.

Lorsque tu te réveilles, tu te sens mouillé, et surtout à l'étroit. Et pour cause : tu es prisonnier, toi aussi, d'un de ces cylindres de verre. Tu es plongé dans un liquide épais et tu respires grâce à un tube à oxygène. Tu es entouré de monstres.

Mais c'est la tête bien humaine du savant fou qui t'adresse un petit sourire.

– Je ne voulais pas partir avant de t'avoir trouvé une place de choix dans ma collection… ricane-t-il. Tu n'es pas le monstre le plus réussi – ah, ça non ! –, mais je suis pour la diversité !

Puis tu le vois s'éloigner, toujours en ricanant.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 79.

Ton saut sur le côté n'est qu'une étape. Et le savant a beau tirer deux balles coup sur coup, aucune ne t'atteint. Tu rampes, à l'abri de la console centrale de l'ordinateur, pour aller déverrouiller le premier cylindre, celui contenant l'homme-loup. Puis tu répètes la manœuvre sur le cylindre voisin, qui renferme une sorte de paresseux à la fourrure rouge et aux griffes parfaitement aiguisées. Un liquide épais bleu turquoise se répand sur le sol du laboratoire.

– Non ! hurle le savant. Pas mon Mapinguari ! Pas lui !

Les deux créatures sont maintenant en liberté et elles se ruent aussitôt sur leur créateur. Elles ne semblent pas avoir la reconnaissance de nourrissons pour leur père ou mère, à en juger par ce qu'elles lui font subir… Le paresseux, surtout, paraît très en colère contre le savant.

Tu n'attends pas d'en voir plus et tu files fouiller le bureau du scientifique. Tu y trouves une carte magnétique à son nom ainsi que ce qui ressemble à la clé d'une moto. En inspectant soigneusement le bureau, tu remarques qu'une seconde porte y donne accès. Tu la déverrouilles à l'aide de la carte magnétique, et te voilà remontant à toute allure un long tunnel qui débouche dans une petite grotte au sol sablonneux, hérissée de stalactites et de stalagmites. Est-ce le passage que le scientifique faisait emprunter à ses monstres pour qu'ils ne croisent personne dans le laboratoire ? Peu t'importe.

Un quad est garé tout près, et la clé trouvée sur le bureau le fait démarrer immédiatement.

Tu mets alors les gaz à fond et, une fois sorti de la grotte, tu fonces sur le chemin, sans croiser le moindre garde. Normal : tu es déjà sorti du zoo ! Tu peux alors ralentir un peu.

Quel doux parfum que celui de la liberté ! Mais tu n'oublies pas

d’avoir une pensée pour Sacha et son père, que tu espères sains et saufs, eux aussi.

00 : 00

Tu as survécu ! Il existe néanmoins douze autres façons de t’en sortir, alors essaie de toutes les découvrir !

Tu n'es pas du genre à te laisser dicter ta conduite sous l'emprise de la menace ou de la force. Tu replies donc ton doigt et donnes un violent coup d'épaule pour que le directeur du zoo lâche prise.

– Tu es comme Neil, crache-t-il, une forte tête ! Alors je vais le faire moi-même, puisque je suis définitivement entouré d'incapables !

Tu vois alors le geste de Duch comme au ralenti, son bras se tendre et son majeur se déplier pour presser le bouton rouge.

– *Alea jacta est !* lance-t-il.

Tu donnes aussitôt un coup de poing sur son bras, qui le déséquilibre. Il tombe sur le côté et son doigt ne fait qu'effleurer le bouton. Dans sa chute, sa tête heurte le coin de son bureau.

Il gît désormais sur le sol, inconscient. Mais, au moins, tu peux souffler. La mise à feu n'a pas eu lieu. Mais quand tu regardes à nouveau le cadran… horreur ! Tu réalises que le compte à rebours a été amorcé. Cinquante-huit, cinquante-sept secondes…

Tu as moins d'une minute pour tenter de stopper la mise à feu qui causera la mort de centaines d'innocents, peut-être même plus.

Un boîtier numérique est situé sous le bouton. Tu es persuadé qu'il faut composer un code à six chiffres, puisqu'il y a six emplacements sur le petit écran au-dessus du clavier.

Mais quel code ? Quels chiffres ?

Tu tentes de réveiller Duch, mais il ne lève pas un cil. Tu dois réfléchir, et vite. Ton regard tombe sur les photos de famille que le directeur a disposées sur son bureau dans de jolis cadres blancs et noirs. Tu y vois un enfant, un garçon à différents âges de la vie, Neil certainement. Peut-être le code est-il sa date de naissance ? Mais il y a une personne qui revient encore plus souvent sur ces photos : une belle femme de l'âge du directeur, son épouse… Et ton instinct te

souffle que le code est plutôt sa date de naissance à elle.

Alors tu ouvres l'agenda du directeur du zoo et le feuillettes le plus vite possible.

Le compteur marque trente-trois secondes avant le cataclysme.

Au premier mercredi de mars, une mention manuscrite indique : « Bijoutier pour Clara ». Tu es sur la bonne voie… Au samedi en huit, tu lis une autre mention : « Week-end anniversaire Clara ». Voyons… on ne fête jamais un anniversaire à l'avance… C'est un pari, que tu relèves. Le 11 mars : donc 1103 pour les quatre premiers chiffres.

Mais de quelle année… ?

Vingt-cinq secondes au compteur.

Vite, vite, tu feuillettes encore l'agenda, au mois d'avril : « 13 ans de Neil ».

Tu fouilles parmi quelques papiers sur le bureau : rien, rien… et tu tombes sur la couverture d'un livre signé Clara Duch : *Mère à 48 ans et fière de l'être*. Tu reconnais son visage, le même que celui sur les photos.

Ça y est ! Tu peux donc en déduire son année de naissance ! Nous sommes en 2023. Neil a 13 ans et Clara a eu son fils à l'âge de 48 ans !

Le compteur défile. Cinq… Quatre… Trois…

Tu dois saisir sur le clavier 11, 03 et les deux derniers chiffres de l'année de naissance de Clara.

Rends-toi à la page dont le numéro se compose de ces deux derniers chiffres pour savoir si tu évites l'explosion.

Dans le cas contraire…

BOUM !

PERDU !

Car, si les vitres du bureau résistent à l'explosion inouïe qui ravage le parc, les structures de l'immeuble ne tardent pas à fondre, et tu te retrouves vite enseveli, sans aucun espoir d'en réchapper.

Pour retenter ta chance, retourne à la page 83.

À quoi bon s'y opposer ? Tu tiens à la vie…

Tu presses le gros bouton rouge.

Mauvaise décision ! Car alors, autour de toi, le monde s'embrase. L'explosion te rend sourd, les flammes et les éclairs t'aveuglent. Tout est en train de disparaître, et toi le premier. Et si les vitres ont en effet l'air de résister au souffle des centaines de charges explosives disséminées dans le parc, il en est tout autrement de la structure de l'immeuble… qui est en train de s'effondrer sur toi !

Tu disparais sous un amas de béton et d'acier.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 83.

Si cette aventure t'a plu,
découvre vite les autres titres
de la série !

30 minutes de lecture.

30 issues possibles.

Toujours plus de danger !

Panique en altitude

Tu es à bord du TRAIN le plus rapide du monde.
Face à toi, un col de montagne si abrupt que les rails s'élèvent à la verticale. Le démarrage est brutal, l'accélération foudroyante. Soudain, un hélicoptère surgit et se pose sur le toit. Le train est pris d'assaut, tu dois réagir !

Piège en haute mer

Tu es en pleine session de surf au milieu de l'océan. Soudain, l'ombre menaçante d'un requin se dessine sous les eaux. Au même moment, une explosion déchire le rivage à quelques centaines de mètres de toi. Une énorme vague te projette en direction de la gueule béante du requin. Tu dois réagir !

Braquage sous haute tension

Tu patientes au guichet d'une grande banque. Du coin de l'œil, tu aperçois trois individus suspects se faufiler à l'intérieur. Soudain, le cri assourdissant de l'alarme retentit dans tout le bâtiment. L'un des braqueurs neutralise les caméras, un autre sort une grenade et vous ordonne de vous allonger face contre terre. Tu dois réagir !

L'attaque du robot géant

Tu t'apprêtes à rejoindre tes amis dans le centre-ville. Soudain, la rue s'ouvre en deux juste devant toi, et un gigantesque robot en sort, prêt à tout détruire sur son passage. Et malheureusement pour toi,

c’est exactement là que tu trouves. Tu dois réagir !